

**La Dimension Lúdica desde la Educación Física para el mejoramiento de las
habilidades motrices finas en los niños de preescolar de la Institución Educativa
Compartir las Brisas del municipio de Pereira**

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la
Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Carmen Alicia Espinal Loaiza, Edilma Rendón Cañaveral & Lida Ruiz Cano

Junio 2016

RESUMEN

Las dificultades motrices observadas en los niños de preescolar de nuestra institución, se deben básicamente a la poca estimulación motora que reciben en los primeros años de vida, lo que ocasiona que su desempeño escolar se vea afectado a lo largo de su vida escolar, si no se aplican los correctivos pertinentes.

Un adecuado desarrollo motor en los primeros años, prepara al niño para afrontar su vida escolar con las condiciones necesarias para un buen desarrollo físico, social y emocional.

Mediante la aplicación de talleres lúdicos, se busca que a través de la Educación Física, el niño pueda mejorar sus destrezas y habilidades motrices, esenciales para su desempeño escolar.

Palabras claves: Lúdica, pedagogía, Educación Física, juego, motricidad fina, habilidades motrices, coordinación visomotora, esquema corporal, procesos mentales.

ABSTRACT

The observed motor difficulties in preschool children of our institution, are basically due to the little motor stimulation they receive in the first years of life, causing their school performance to be seen affected throughout their school life, if the relevant corrective measures are not implemented.

An appropriate motor development in the early years, prepares the child to deal with his school life with the conditions for a good physical, social and emotional development.

Through the implementation of recreational workshops, seeks through physical education, the child can improve their skills and motor skills essential to your performance.

Keywords: Ludic, teaching, physical education, play, fine motor, motor skills, visual-motor coordination, scheme bodily, mental processes.

TABLA DE CONTENIDOS

Capítulo 1 - El Problema	8
1.1 Planteamiento del problema.....	8
1.2 Formulación del problema	8
1.3 Objetivos	9
1.3.1 Objetivo general	9
1.3.2 Objetivos específicos	9
1.4 Justificación	9
Capítulo 2 Marco Referencial	11
2.1 Marco Contextual	11
2.2 Antecedentes	12
2.3 Marco Conceptual	14
2.4 Marco Legal.....	21
Capítulo 3 - Enfoque de la Investigación	23
3.1 Tipo de Investigación	23
3.2 Tipo de Intervención	24
3.2.1 Población	24
3.3 Muestra	25
3.4 Instrumentos.....	25
3.5 Línea de Investigación	25
3.6 Resultados yAnálisis de la Aplicación de Instrumentos	26
3.7 Variables de la Propuesta	40
Capítulo 4 - Propuesta de Intervención	41
4.1 Descripción de la Propuesta	41
4.2 Justificación	41
4.3 Objetivos	42
4.3.1 Objetivo general	42
4.3.2 Objetivos específicos	42
4.4 Estrategias	43
4.5 Responsable.....	67
4.6 Beneficiarios	67
4.7 Recursos	67
4.8 Cronograma	68
4.9 Evaluación y seguimiento	68
Capítulo 5 - Conclusiones	69
Lista de Referencias	70
Anexos	72

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Porcentaje a respuesta de los padres de familia - Pregunta 1	26
Tabla 2. Porcentaje a respuesta de los padres de familia - Pregunta 2	27
Tabla 3. Porcentaje a respuesta de los padres de familia Pregunta 3	27
Tabla 4. Porcentaje a respuesta de los padres de familia - Pregunta 4	28
Tabla 5. Porcentaje a respuesta de los padres de familia - Pregunta 5....	29
Tabla 6. Porcentaje a respuesta de los docentes - Pregunta 1	30
Tabla 7. Porcentaje a respuesta de los docentes . Pregunta 2	30
Tabla 8. Porcentaje a respuesta de los docentes - Pregunta 3	31
Tabla 9. Porcentaje a respuesta de los docentes - Pregunta 3	32
Tabla 10. Porcentaje a respuesta de los estudiantes - Indicador 1.....	33
Tabla 11. Porcentaje a respuesta de los estudiantes - Indicador 2.....	33
Tabla 12. Porcentaje a respuesta de los estudiantes - Indicador 3.....	34
Tabla 13. Porcentaje a respuesta de los estudiantes - Indicador 4.....	34
Tabla 14. Porcentaje a respuesta de los estudiantes - Indicador 5.....	35
Tabla 15. Porcentaje a respuesta de los estudiantes - Indicador 6.....	35
Tabla 16. Porcentaje a respuesta de los estudiantes - Indicador 7.....	36
Tabla 17. Porcentaje a respuesta de los estudiantes - Indicador 8.....	36
Tabla 18. Porcentaje a respuesta de los estudiantes - Indicador 9.....	37
Tabla 19. Porcentaje a respuesta de los estudiantes - Indicador 10.....	37
Tabla 20. Porcentaje respuesta coordinación visomotora	45
Tabla 21. Porcentaje respuesta conocimiento cuerpo, partes y funciones	51
Tabla 22. Porcentaje identificación de figuras	55
Tabla 23. Porcentaje concentración, atención y desempeño	58
Tabla 24. Porcentaje conocimiento del cuerpo y control de emociones	65

LISTA DE FIGURAS

Gráfica 1. Actividades de recreación compartidas.....	26
Gráfica 2. Asignatura de mayor importancia	27
Gráfica 3. Favorabilidad de la Educación Física	28
Gráfica 4. Actividades de estimulación temprana	29
Gráfica 5. Actividades recreativas preferidas	29
Gráfica 6 . Actividades lúdicas	30
Gráfica 7. Actividades lúdicas para el desarrollo motor	31
Gráfica 8. Incidencia de la Educación Física	31
Gráfica 9. Incidencia de un adecuado desarrollo motor	32
Gráfica 10. Traslada agua de un vaso a otro	33
Gráfica 11. Construye una torre de 8 o más cubos	33
Gráfica 12. Enhebra una aguja	34
Gráfica 13. Copia un círculo	34
Gráfica 14. Copia una cruz	35
Gráfica 15. Copia un triángulo	35
Gráfica 16. Copia un cuadrado	36
Gráfica 17. Dibuja la figura humana	36
Gráfica 18 . Ordena objetos por tamaños	37
Gráfica 19. Arma rompecabezas	37
Gráfica 20. Coordinación visomotora	45
Gráfica 21. Conocimiento del cuerpo, partes y funciones	51
Gráfica 22. Identificación de figuras	55
Gráfica 23. Concentración, atención y desempeño	59
Gráfica 24. Conocimiento del cuerpo y control de emociones	65

LISTA DE CUADROS

Cuadro 1. Variables	40
Cuadro 2. Diario de Campo -Taller 1	47
Cuadro 3. Diario de Campo -Taller 2	52
Cuadro 4. Diario de Campo - Taller 3.	56
Cuadro 5. Diario de Campo - Taller 4	60
Cuadro 6. Diario de Campo – Taller 5	66
Cuadro 7. Cronograma	68
Cuadro 8. Ciclo P.V.H.A	68

Capítulo 1

El Problema

1.1 Planteamiento del problema

La falta de una adecuada estimulación motora en los niños de preescolar de la Institución Educativa Compartir Las Brisas, se ve reflejada en la dificultad que ellos presentan al realizar actividades que requieren destrezas motoras finas, lo que a la larga afecta el desempeño académico de algunos de ellos, así mismo, se ve afectada su parte social, puesto que al no sentirse seguros de sus habilidades motoras, se aíslan y prefieren estar solos, no comparten juegos ni actividades grupales.

Son muchos los factores que influyen en la falta de destrezas motoras por la poca de estimulación de los niños: viviendas cada vez más pequeñas, sin patios, ni zonas de juego, barrios sin parques o zonas de recreación, ocupación de los padres, lo que les impide salir con sus hijos a disfrutar de actividades al aire libre, el abuso de la televisión y los juegos electrónicos, entre otros. Igualmente, al inicio de la vida escolar, se notan muchas dificultades en su desempeño motriz fino como el rasgado, recortado, punzado, coloreado, modelado en plastilina, manejo del lápiz (agarre, precisión, fuerza), lo que afecta más adelante el proceso de lectura y escritura en los niños.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo fortalecer las habilidades motrices finas en los niños de preescolar de la Institución Educativa Compartir La Brisas mediante la ejecución de estrategias lúdicas basadas en la Educación Física?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Establecer la pertinencia y los posibles efectos de la implementación de estrategias lúdicas en el fortalecimiento de las habilidades motrices finas de los niños de preescolar de la Institución Educativa Compartir La Brisas

1.3.2 Objetivos específicos

- Establecer la calidad de las habilidades motrices finas que poseen los niños de preescolar de la Institución Educativa Compartir Las Brisas, en el momento de iniciar su vida escolar.
- Diseñar e implementar una propuesta pedagógica lúdica basada en la Educación Física, para mejorar la motricidad fina de los niños de preescolar de la Institución Educativa Compartir Las Brisas.
- Evaluar los resultados de la implementación de la propuesta en el mejoramiento de la motricidad fina de los niños de preescolar de la Institución Educativa Compartir Las Brisas

1.4 Justificación

El presente proyecto de investigación, es importante porque a través de él, estamos aportando herramientas para la solución de la problemática que trae la falta de estimulación en el desarrollo motriz de los niños de preescolar, la cual se ve reflejada entre otros aspectos en el bajo desempeño, la apatía escolar y el comportamiento en general.

Para mejorar las dificultades observadas en los niños de preescolar de la Institución Educativa Compartir Las Brisas de la ciudad de Pereira, en cuanto a las

deficiencias en su motricidad fina; se hace necesario realizar un plan de Educación Física acorde a sus necesidades, que permita desarrollar destrezas y habilidades en su coordinación motriz fina y redunden en un mejor desempeño escolar; por eso creemos, que a través de la clase de Educación Física los niños aprenden, ejecutan y crean nuevas formas de movimiento con la ayuda de diferentes formas jugadas, lúdicas, recreativas y deportivas. Aunque la institución adolece de espacios, recursos e implementación adecuados, debemos crear estrategias para aprovechar al máximo aquellos recursos con los cuales contamos.

Desde la Dimensión Lúdica, es importante anotar que para alcanzar un buen desarrollo motriz fino y una buena coordinación óculo-manual, es necesario que el niño tenga una adecuada maduración y ejercitación de todo su sistema muscular, ya que la adquisición de destrezas y habilidades, se da de manera progresiva, desde los movimientos reflejos primarios, hasta llegar al dominio de los pequeños grupos musculares.

Para los docentes, es importante poder contar con estrategias que le faciliten su labor, igualmente es necesario que se rescate la clase de Educación Física, que no se tome como una hora de relleno o juego libre. Los talleres que presenta la propuesta, buscan mejorar las falencias, que por falta de estímulos traen los niños al ingresar al colegio, y que de no prestarle la debida atención, van a afectar negativamente el desarrollo integral de los niños.

Capítulo 2

Marco Referencial

2.1 Marco Contextual

La Institución Educativa Compartir Las Brisas, está ubicada en el Barrio Las Brisas de la Comuna de Villa Santana al Sur Oriente de la ciudad de Pereira. Esta comuna se caracteriza por tener una topografía de muchas pendientes y esta cruzada por varias fuentes de agua como la quebrada “El Calvario” que atraviesa varios barrios y las quebradas “Veracruz” , “La Mina” y “El Chocho”; su trazado vial es tortuoso y sólo cuenta con una vía principal.

Una característica desafortunada de esta comuna, es la baja calidad de diseño urbano, en el que se olvidaron elementos fundamentales del espacio público como los andenes, zonas peatonales, zonas verdes, la arborización, los parques y plazas, el equipamiento urbano y los espacios deportivos y de reunión. Sus calles son estrechas y de alta peligrosidad vehicular.

El estrato socio-económico del sector es bajo-bajo que corresponde al nivel 1. Un alto número de los habitantes son desplazados y se presenta un gran porcentaje de población indígena (embara-chamí) y afrodescendientes; aparte de ello, las familias son muy numerosas, en cada casa viven de ocho a diez personas y muchas veces, sólo una persona trabaja, ya que la mayoría son menores de edad.

La comuna presenta otras problemáticas además del desplazamiento, como son: el desempleo, la violencia intrafamiliar, la drogadicción, los embarazos en adolescentes, el microtráfico de estupefacientes y la delincuencia juvenil, entre otros.

En la Institución Educativa Compartir Las Brisas hay matriculados actualmente 1085 estudiantes distribuidos en dos jornadas, que van desde los grados preescolar hasta grado once.

Por la condición de desplazamiento y el desempleo, es muy frecuente la deserción escolar, ya que las familias van y vienen, tratando de subsistir en un lugar y otro, pues la mayoría no son propietarios de las viviendas, lo que hace muy difícil que los niños puedan permanecer en la Institución durante todo el proceso educativo.

2.2 Antecedentes

Para la realización de este estudio se toman como referencia algunos antecedentes de estudios previos que a continuación se relacionan:

Título: El juego un instrumento pedagógico para fortalecer la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años en la Fundación Cristo Rey.

Autoras: Jenny Mayed Penagos Heredia, Yakeline Quintero Sepúlveda y Ana María Vergara Moreno.

Descripción: Esta investigación tuvo como propósito fortalecer la motricidad gruesa utilizando como instrumento pedagógico el juego en los niños y niñas del nivel de jardín en la Fundación Cristo Rey. Aquí se plantea el juego como una herramienta pedagógica para el desarrollo y fortalecimiento de la psicomotricidad y la formación integral de los niños de preescolar. Se le da mucha importancia al desarrollo humano, es decir la integralidad del ser humano para poder potencializar las habilidades, destrezas y capacidades que van a estar presentes a lo largo de la vida.

Busca integrar a la comunidad educativa en este proceso de cambio, donde se retome el juego como parte primordial, no sólo para la adquisición de habilidades

motrices, sino también como herramienta para adquirir conocimientos, valores, hábitos, etc.

Título: Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 a 5 años de edad.

Autores: María Rosa Nicolás González, Waldo José Arencibia Ramírez, Enrique de las Nieves Espinosa Martínez.

Descripción: Por medio de este trabajo de investigación, los autores detectaron muchas dificultades en el desarrollo motriz fino de los niños; después de realizar un diagnóstico, se determinó que la falta de una adecuada estimulación en su desarrollo motor grueso, es decir coordinación, equilibrio, control de los movimientos, etc, incide negativamente en el manejo de habilidades motrices finas. Esta investigación se llevó a cabo en En el sector Las Palmas 2, del municipio Simón Bolívar, Estado Zulia, programa de Educación Inicial Comunitaria.

Se detectó que el 80% de los niños que asisten al programa de educación inicial, presentan dificultades en su coordinación motora al realizar actividades básicas como caminar, saltar, reptar, correr, lanzar y atrapar. Se pudo constatar que no se llevan a cabo juegos de movimiento que contribuyan al desarrollo motriz, no se le da importancia a la lúdica como estrategia pedagógica.

Título: La lúdica como estrategia fundamental para fortalecer la psicomotricidad en los niños y niñas del nivel preescolar de la Institución Educativa San Francisco.

Autora: Jesenia del Pilar Cortés Rodríguez

Descripción: Con esta investigación, la autora evidencia que existen muchos vacíos en el desarrollo psicomotor de los niños de preescolar de la Institución Educativa San

Francisco de Ibagué y que las actividades diarias son poco lúdicas, puesto que no se le da mucha importancia a este aspecto, siendo lo más relevante la parte académica. Esto lo percibe al observar las falencias que tienen los niños en su parte motriz, ya que les cuesta realizar actividades que impliquen estas habilidades; lo que trae como consecuencia que presenten dificultades de aprendizaje, mal comportamiento y rechazo a participar en algunas actividades. Todo esto repercute a corto y mediano plazo en el desarrollo motriz fino, en el rendimiento escolar y en el comportamiento en general.

Para los padres de familia las actividades lúdicas son una pérdida de tiempo y piensan que lo único importante es el desarrollo cognitivo; además debido a la situación económica de los padres, que los lleva a pasar muchas horas del día fuera de casa tratando de subsistir, por lo que comparten poco tiempo con sus hijos.

Con este proyecto se pretende crear espacios donde la escuela y la familia fortalezcan el desarrollo psicomotor de los niños de preescolar.

2.3 Marco Conceptual

2.3.1 Educación Física

El cuerpo humano realiza diariamente diferentes actividades como caminar, correr, brincar, escribir, entre otras tantas que realiza a diario de manera tan natural que parece no ser necesaria ninguna intervención del sistema escolar para su desarrollo, sin embargo desde la antigüedad se empieza a dar una orientación especial al uso de las habilidades y destrezas físicas: la gimnasia era un elemento característico de la formación del joven griego. Desde la infancia hasta la adolescencia, se practicaban actividades físicas en forma obligatoria y esa práctica es uno de los rasgos dominantes de la vida griega.

El nuevo enfoque de la Educación Física enfatiza en deportes y juegos de naturaleza recreativa, dejando atrás el programa de educación física tradicional. Se vislumbraba que la contribución de la educación física iba más allá del componente físico del ser humano. Se pensaba, pues, que el programa de educación física mejoraba similarmente las dimensiones mentales y sociales del individuo. Además, se recalcó la importancia que tiene la educación física dentro del programa de educación general. “Bajo esta tendencia, Thomas D. Wood, Rosalind Cassidy y Jesse Feiring Williams publicaron en el 1927 el libro titulado *The New Physical Education*. Esta obra destacaba la contribución de la educación física a nivel biológico, psicológico y sociológico. Esta época también fue reconocida por su desarrollo en la medición y evaluación, sobresaliendo las figuras de David K. Brace y Frederick Rand Rogers. Las innovaciones en la mediación de la educación física fueron notables en las áreas de agrupar los estudiantes, la medición del rendimiento o logro y la motivación de la ejecutoria”(Guerisoli, 1978).

En la actualidad se puede decir que la educación física es difícil de definir pues abarca muchos aspectos y existe una gama amplia de conceptualizaciones. En América se destaca el doctor José Portela (1979) quien en su libro *Comunicación Personal* hace referencia a la importancia que tiene la Educación Física para desarrollar todas las potencialidades del ser humano, sin dejar de lado el respeto por el otro:

La Educación Física representa aquel proceso educativo que tiene como propósito a partir de u contribución máxima posible al crecimiento y desarrollo óptimo de las potencialidades inmediatas y futuras del individuo en su totalidad a través de una instrucción organizada y dirigida, y su participación en el área exclusiva de actividades de movimiento del cuerpo seleccionadas de acuerdo a las normas higiénicas y sociales de nuestro grupo como pueblo respetuoso de la ley y el orden(Portela, 1979)

De lo anterior se desprende la necesidad de moldear la voluntad; no se puede concebir el desarrollo del ser humano de manera parcial y fragmentada, algunos autores como Cecchini encuentran que la educación física se convierte en “un medio para el desarrollo físico, moral y de la personalidad. Se busca mejorar los comportamientos y actitudes sociales de los individuos. Se pone en juego como una unidad los aspectos emocionales, afectivos, espirituales, físicos y psicomotores. “Se estructura en la capacidad del hombre para actual físicamente en su entorno” (Cecchini Estrada, 1996), así se va generando un concepto de la educación física como un área que logra integrar el cuerpo y la mente.

2.3.2 Motricidad Fina

La motricidad, es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Los principales centros nerviosos que intervienen en la motricidad son el cerebelo, los cuerpos estriados (pallidum y putamen) y diversos núcleos talámicos y subtalámicos. El córtex motor, situado por delante de la cisura de Rolando, desempeña también un papel esencial en el control de la motricidad fina.

La motricidad gruesa o global se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota.) El control motor grueso es un hito en el desarrollo de un bebé, el cual puede refinar los

movimientos descontrolados, aleatorios e involuntarios a medida que su sistema neurológico madura, siendo el paso necesario para el desarrollo de movimientos más precisos, más delicados, conocidos como motricidad fina.

La motricidad fina, se refiere al control fino, es el proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa, se desarrolla después de ésta y es una destreza que resulta de la maduración del sistema neurológico. El control de las destrezas motoras finas en el niño es un proceso de desarrollo y se toma como un acontecimiento importante para evaluar su edad de desarrollo.(Barrueto Rodríguez, 1990)

2.3.3 Lúdica

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo del individuo, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad humana, de comunicarse, sentir, expresarse y producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que llevan a gozar, reír, gritar, llorar, en una verdadera fuente generadora de emociones. El investigador y escritor Carlos Alberto Jiménez, aborda la lúdica como una actitud, una forma de asumir la vida frente a la cotidianidad, va de la mano con la creatividad, con la manera de aprovechar el tiempo de una manera placentera.

La lúdica como parte fundamental de la dimensión humana, no es una ciencia, ni una disciplina y mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego (Jiménez, 2002).

En el contexto cultural la lúdica es realmente una experiencia de vida que implica a todos sus miembros con los procesos mentales, sociales, espirituales que atraviesan la vida de los individuos generando emociones y sentimientos que son expresados de diferentes maneras en la vida diaria de cada sociedad a manera de juegos, danzas, ritos, humor, arte, escritura, el sentido estético entre otros. Las experiencias culturales ligadas a la lúdica, a nivel biológico, son las que producen mayor secreción a nivel cerebral, de sustancias endógenas como las endorfinas, la dopamina, la serotonina. Estas moléculas mensajeras según las neurociencias, se encuentran estrechamente asociadas con el placer, el goce, la felicidad, la euforia, la creatividad, que son procesos fundamentales en la búsqueda del sentido de la vida por parte del ser humano. Desde estos puntos de vista se hace necesario ampliar los territorios cognitivos de los sujetos a través de la lúdica para que como mínimo exista una transformación de las miradas y podamos comprender el mundo de una forma natural y placentera (Jiménez, 2000)

Siempre hemos relacionado a los juegos con la infancia y mentalmente hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación seria y profesional, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad. Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta. La enseñanza o re-enfocando el concepto hacia el aprendizaje, no está limitado a los niños, pues los seres humanos nos mantenemos, conscientes o no, en un continuo proceso de aprendizaje.(Shaw, 1906)

El anterior planteamiento permite valorar la lúdica como parte esencial de la vida, del aprendizaje que sólo termina con la muerte y que siempre debe estar motivado desde el interior del ser humano pero también desde lo externo, desde lo intencional, organizado en el sistema escolar que implica la concurrencia de la pedagogía, tal como lo expresa Motta: La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La

metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.(Motta, 2004)

2.3.4 Pedagogía

Etimológicamente la palabra pedagogía se deriva del griego paidós que significa niño y agein que significa guiar, conducir -El que conduce niños - Su significado inicial hace referencia al esclavo que llevaba al niño a la escuela. Con el tiempo, ambas palabras (niño y guía) han ido adoptando un sentido más amplio, pues lugar de la niñez se contempla lo humano, y la guía física ha pasado a implicar un acompañamiento más vivencial, más constante y con un rol más responsable.

A partir de su aparición se ha generado la discusión acerca de la pedagogía como ciencia o disciplina, Immanuel Kant dice: “la pedagogía es ciencia o no es nada”(Kant, 1985). Sin embargo, es de suponer que filósofos y científicos han cuestionado mucho sobre este carácter de la pedagogía.

John Dewey adopta la posición contraria, con base en que no existe un objeto intrínsecamente señalado, demarcado aparte como contenido de la ciencia pedagógica. Entonces, se podría afirmar que no existe ciencia autónoma de la pedagogía, por carecer de objeto específico. Así, en los procesos educativos apoyados en la psicología, la sociología, la antropología, la biología, se establecen sólo como fuentes para una ciencia pedagógica, pero no son su contenido.

La pedagogía evoluciona gracias a los procesos investigativos que se generan al interior del aula y va tomando diferentes matices en atención a las

necesidades de cada sociedad, de cada región en particular y de los individuos que se atienden en el sistema escolar, es así que se aparece una estrecha relación pedagogía-lúdica que se elabora como una respuesta a la realidad y como un horizonte hacia nuevas posibilidades educativas.

2.3.5 Pedagogía lúdica

A partir de este marco, se crea la necesidad de repensar con profundidad la importancia del juego y del clima lúdico, como ámbito de encuentro pedagógico e interacción didáctica. La Filosofía contemporánea otorga al juego y a la actividad lúdica un lugar destacado que responde a la valoración cada vez más alta y necesaria de la creatividad.(López Quintás, 1978).

Para comprender el sentido del juego hay que partir de una concepción relacional-dinámica de la realidad. Esta se nos revela en toda su complejidad (multidimensionalidad) a partir de un método de abordaje vivencial-conceptual. Las múltiples variables que componen lo real, su cambio continuo, sólo pueden ser percibidas globalmente con una actitud de inmersión y apertura, permanente juego de relaciones, que posibilitan la comprensión de nuevos y variados horizontes.

Todo aprendizaje debe iniciarse con una experiencia global, integral, motivadora y significativa a partir de la cual puedan elaborarse racionalmente esquemas de contenidos. Pues bien, todo juego es creador de campos de posibilidades, abre caminos y horizontes, permite el riesgo, la oportunidad, el desafío. Jugar es ser capaz de vivenciar la trama existencial en una constante apelación -respuesta.(López Quintás, 1978)

La Pedagogía Lúdica valora la acción pedagógica ejercida sobre la promoción de relaciones dinámicas entre los sujetos (niños o adultos), que integran la

situación de enseñanza-aprendizaje y que dan sentido y significado a todas las variables que intervienen en el acto educativo: contenidos, metodologías, recursos, espacio y tiempo son, en suma, mediadores en el proceso de aprendizaje. En el cual, los sujetos - educadores y educandos- crecen en la interacción comunicativa y en las experiencias realizadas.

2.4 Marco Legal

En la constitución política de Colombia del 1991, el artículo 44 se refiere a los derechos fundamentales de los niños y en el Artículo 67 el derecho de los niños a la educación y formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, la paz, la democracia, la práctica del trabajo y la recreación; esto implica el libre desarrollo de la personalidad.

En el código de infancia y adolescencia en el artículo 30 habla sobre los derechos a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes.

La Ley General de Educación en lo que se refiere a los fines de la educación, en su Artículo 5, numeral 12 refiere: La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre.

El Artículo 14, manifiesta: En todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatorio en los niveles de la educación preescolar, básica y media, cumplir con (b) El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión y desarrollo.

El Artículo 14, Define la educación preescolar: La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas.

El Artículo 16 define los objetivos específicos del preescolar:

- a) El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad y autonomía;
- b) El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas;
- c) El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje;
- d) La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria;
- e) El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia;
- f) La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos;
- g) El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social;
- h) El reconocimiento de su dimensión espiritual para fundamentar criterios de comportamiento;
- i) La vinculación de la familia y la comunidad al proceso educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio, y j) La formación de hábitos de alimentación, higiene personal, aseo y orden que generen conciencia sobre el valor y la necesidad de la salud.

Capítulo 3

Enfoque de la Investigación

3.1 Tipo de Investigación

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo; los autores Blasco y Pérez (2007), señalan que “la investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas”. Con ella se busca determinar de qué manera afecta la falta de una adecuada estimulación física en el desarrollo motriz fino y cómo se pueden fortalecer las habilidades motrices en los niños a través de la Educación Física. También se pretende conocer las ideas y prácticas de los padres de familia en cuanto a la estimulación motriz de sus hijos; al igual indagar sobre la metodología utilizada por los docentes de los grados 1º, 2º y 3º de la institución Educativa Compartir las Brisas en sus clases de Educación Física y saber su opinión sobre la importancia de una adecuada estimulación motriz en los primeros años y su incidencia en la vida escolar de sus estudiantes. Además, mediante la aplicación de un test de motricidad fina, se pretende detectar las dificultades que presentan los niños en este aspecto.

La línea de investigación es de tipo cualitativa-descriptiva y busca interpretar, describir y comprender la realidad de un sujeto o sujetos en su contexto a partir de la interpretación de sus propios conocimientos, sentimientos, creencias o significados. En conclusión, la investigación cualitativa-descriptiva está encaminada a estudiar la realidad social.

La investigación cualitativa en cambio se interesa por captar la realidad social ‘a través de los ojos’ de la gente que está siendo estudiada, es decir, a partir de la percepción que tiene el sujeto de su propio contexto.

El investigador induce las propiedades del problema estudiado a partir de la forma como “orientan e interpretan su mundo los individuos que se desenvuelven en la realidad que se examina”. No parte de supuestos derivados teóricamente, sino que busca conceptualizar sobre la realidad con base en el comportamiento, los conocimientos, las actitudes y los valores que guían el comportamiento de las personas estudiadas. Explora de manera sistemática los conocimientos y valores que comparten los individuos en un determinado contexto espacial y temporal (Bonilla y Rodríguez, 1997: 86).

3.2 Tipo de Intervención

El diseño de investigación es de Investigación-acción. La finalidad de la investigación-acción es resolver problemas cotidianos e inmediatos y mejorar prácticas concretas. Su propósito fundamental se centra en aportar información que guíe la toma de decisiones para programas.

Elliott (1993), principal representante de la investigación-acción desde un enfoque interpretativo, define la investigación-acción como «un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma». La entiende como una reflexión sobre las acciones humanas y las situaciones sociales.

3.2.1 Población

La Institución Educativa Compartir Las Brisas tiene matriculados 1.085 estudiantes, de los cuales 80 niños pertenecen al Preescolar; en la jornada de la mañana

hay matriculados 25 niños y en la jornada de la tarde hay 55 estudiantes; la edad promedio de los niños de preescolar es de 5 años.

3.3 Muestra

Para este trabajo de investigación se ha escogido un grupo de 25 niños del Grado 0-1, pertenecientes a la Jornada de la mañana. También se tuvo en cuenta un grupo de 25 padres de familia (de los niños de Grado 0-1) y 8 docentes de los grados 1º, 2º y 3º de básica primaria, los cuales laboran en la jornada de la tarde.

3.4 Instrumentos

La técnica de recolección de datos utilizada en este proyecto es la encuesta, la cual se aplicó a los padres de familia y docentes, mediante un cuestionario en el cuál se plantean preguntas relacionadas con el desarrollo motriz y además se hizo el análisis estadístico de los resultados.

Con los niños de preescolar, se realizó un test de tipo práctico, para determinar las dificultades que presentan en su motricidad fina.

3.5 Línea de investigación

El programa de Especialización en Pedagogía de la Lúdica de la Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia, de la Fundación Universitaria los libertadores, tiene como línea de Investigación la de Pedagogías, Didácticas e Infancia, la cual promueve la investigación en los docentes adscritos a dicha especialización.

Promover procesos de investigación que apunten a la generación de conocimiento científico en pedagogía, didáctica e infancias y redunden en la cualificación académica y curricular de los programas de la Facultad e incidan favorablemente en la formación

de pedagogos infantiles y educadores especiales. (Facultad Ciencias de la Educación- Fundación Universitaria Los Libertadores)

3.6 Resultados y análisis de la aplicación de los instrumentos.

3.6.1 Procesamiento de la encuesta de los padres de familia.

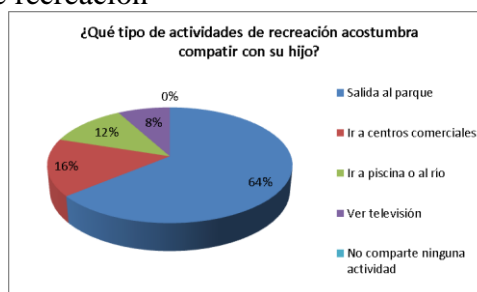
Pregunta No 1 ¿Qué tipo de actividades de recreación acostumbran hacer con su hijo?

Tabla 1. Porcentajes según respuestas de los padres de familia a la pregunta 1.

ACTIVIDADES	FRECUENCIA	%
Salida al parque	16	64%
Ir a centros comerciales	4	16%
Ir a piscina o al río	3	12%
Ver televisión	2	8%
No comparte ninguna actividad	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: elaboración propia (2016)

Gráfica 1. Actividades de recreación



Fuente: elaboración propia (2016)

Análisis: De acuerdo al análisis de la gráfica, el 64% de los padres acostumbra como actividad recreativa la salida al parque con sus hijos, el 16% prefieren llevarlos a centros comerciales, el 12% van a piscina o al río y el 8% de dedican a ver televisión con ellos.

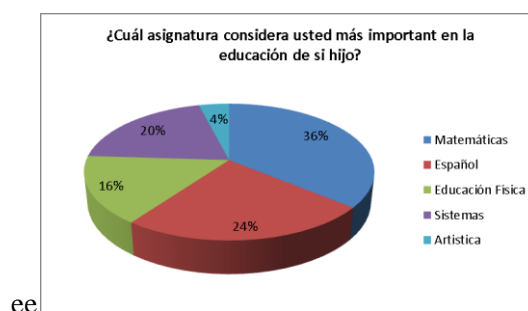
Pregunta No 2 ¿Cuál asignatura considera usted más importante en la educación de su hijo?

Tabla 2. Porcentajes según respuestas de los padres de familia a la pregunta 2.

ASIGNATURA	FRECUENCIA	%
Matemáticas	9	36%
Español	6	24%
Educación Física	4	16%
Sistemas	5	20%
Artística	1	4%
TOTAL	25	100%

Fuente: elaboración propia (2016)

Gráfica 2. Asignatura de mayor importancia



Fuente: elaboración propia (2016)

Análisis: De acuerdo a la gráfica se puede interpretar que la asignatura más importante para los padres en la educación de sus hijos corresponde a Matemáticas con un 36%, seguida de Español con un 24%, Sistemas con un 20%, Educación Física con un 16% y la de menor importancia es Educación Artística con el 4%.

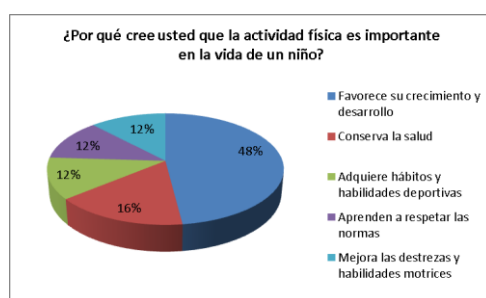
Pregunta No 3 ¿Por qué cree usted que la actividad física es importante en la vida del niño?

Tabla 3. Porcentajes según respuestas de los padres de familia a la pregunta 3.

FAVORABILIDAD ACTIVIDAD FÍSICA	FRECUENCIA	%
Favorece su crecimiento y desarrollo	12	48%
Conserva la salud	4	16%
Adquiere hábitos y habilidades deportivas	3	12%
Aprenden a respetar las normas	3	12%
Mejora destrezas y habilidades motrices	3	12%
TOTAL	25	100%

Fuente: elaboración propia (2016)

Gráfica 3. Favorabilidad actividad física



Fuente: elaboración propia (2016)

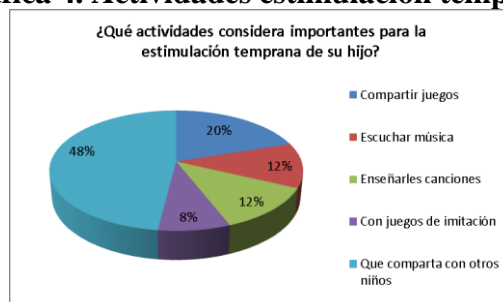
Análisis: El 48% de los padres encuestados consideran que la actividad física es importante en la vida del niño porque favorece su crecimiento y desarrollo; el 16% piensan que favorece la buena salud; un 12% creen que adquieren hábitos y habilidades deportivas, 12% opinan que favorece el manejo de normas y otro 12% expresan que mejora las habilidades motrices.

Pregunta No 4 ¿Qué actividades considera importantes para la estimulación temprana de su hijo?

Tabla 4. Porcentajes según respuestas de los padres de familia a la pregunta 4.

ACTIVIDADES ESTIMULACION TEMPRANA	FRECUENCIA	%
Compartir juegos	5	20%
Escuchar música	3	12%
Enseñarles canciones	3	12%
Con juegos de imitación	2	8%
Que comparta con otros niños	12	48%
TOTAL	25	100%

Fuente: elaboración propia (2016)

Gráfica 4. Actividades estimulación temprana

Fuente: elaboración propia (2016)

Análisis: Después de haber realizado el análisis de la gráfica se observa que el 48% de los padres afirma que la actividad más importante para la estimulación temprana de sus hijos es que compartan con otros niños, el 20% opinan que es más importante compartir juegos con sus propios hijos, el 12% dicen que escuchar música, otro 12% prefiere enseñarles canciones y un 8% optan por los juegos de imitación.

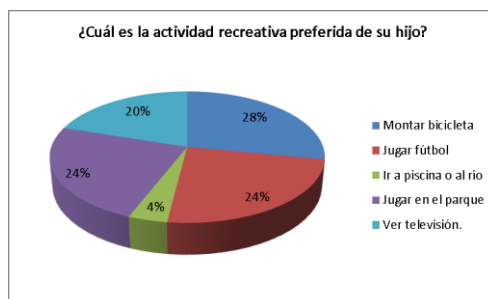
Pregunta No 5 ¿Cuál es la actividad recreativa preferida de su hijo?

Tabla 5. Porcentajes según respuestas de los padres de familia a la pregunta 5.

ACTIVIDAD RECREATIVA PREFERIDA	FRECUENCIA	%
Montar bicicleta	7	28%
Jugar fútbol	6	24%
Ir a piscina o al río	1	4%
Jugar en el parque	6	24%
Ver televisión.	5	20%
TOTAL	25	100%

Fuente: elaboración propia (2016)

Gráfica 5. Actividad recreativa preferida



Fuente: elaboración propia (2016)

Análisis: El 28% de los padres de familia respondieron según el análisis de la gráfica que la actividad recreativa preferida de sus hijos es montar bicicleta, el 24% manifestaron que los niños prefieren jugar fútbol, otro 24% creen que sus hijos prefieren jugar en el parque, un 20% opinan que a los niños les gusta más ver televisión y sólo un 4% cree que lo que les gusta a sus hijos es ir a piscina o al río.

3.6.2 Procesamiento de la encuesta de los docentes.

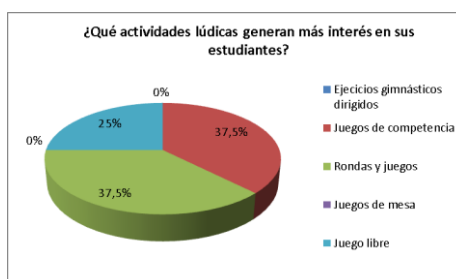
Pregunta No 1, ¿Qué actividades lúdicas generan más interés en sus estudiantes?

Tabla 6. Porcentajes según respuestas de los docentes a la pregunta 1.

ACTIVIDADES LÚDICAS	FRECUENCIA	%
Ejercicios gimnásticos dirigidos	0	0%
Juegos de competencia	3	37,5%
Rondas y juegos	3	37,5%
Juegos de mesa	0	0%
Juego libre	2	25%
TOTAL	8	100%

Fuente: elaboración propia (2016)

Gráfica 6. Actividades Lúdicas



Fuente: elaboración propia (2016)

Análisis: Al analizar la gráfica se observa que los docentes respondieron que las actividades lúdicas que generan más interés en los estudiantes son los juegos de competencia con un 37.5%, igualmente las rondas y juegos con un 37.5%, seguido del juego libre que presenta un 25% de respuesta.

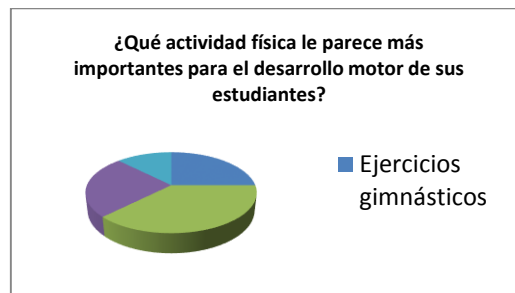
Pregunta No 2 , ¿Qué actividad física le parece más importante para el desarrollo motor de sus estudiantes?

Tabla 7. Porcentajes según respuestas de los docentes a la pregunta 2.

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLO MOTOR	FRECUENCIA	%
Ejercicios gimnásticos	2	25%
Ejercicios de respiración- relajación-	0	0,0%
Actividades pre deportivas	3	37,5%
Juegos competitivos	2	25%
Rondas y juegos	1	12,5%
TOTAL	8	100%

Fuente: elaboración propia (2016)

Gráfica 7. Actividades Lúdicas para el desarrollo motor



Fuente: elaboración propia (2016)

Análisis: El 37.5% de los docentes piensan que la actividades físicas más importantes para el desarrollo motor de los estudiantes son las predeportivas, un 25% opinan que los ejercicios gimnásticos, otro 25% opinan que los juegos competitivos, mientras que un 12,5 % optan por las rondas y juegos.

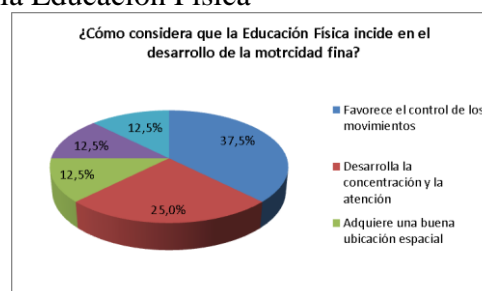
Pregunta No 3¿Cómo considera que la Educación Física incide en el desarrollo de la motricidad fina?

Tabla 8. Porcentajes según respuestas de los docentes a la pregunta 3.

INCIDENCIA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA	FRECUENCIA	%
Favorece el control de los movimientos	3	37,5%
Desarrolla la concentración y la atención	2	25,0%
Adquiere una buena ubicación espacial	1	12,5%
Maneja adecuadamente su lateralidad	1	12,5%
Posibilita un buen agarre en pinza trípode	1	12,5%
TOTAL	8	100%

Fuente: elaboración propia (2016)

Gráfica 8. Incidencia de la Educación Física



Fuente: elaboración propia (2016)

Análisis: Al analizar la gráfica, se observa que el 37,5% de los docentes consideran que la Educación Física incide en el desarrollo de la motricidad fina ya que favorece el control de los movimientos en el estudiante, un 12,5% piensan que desarrolla la concentración y atención, otro 12,5% creen que adquiere una buena ubicación espacial y también un 12,5 opinan que posibilita un buen agarre de pinza en trípode.

Pregunta No 4 ¿Cómo afecta a los niños la falta de un adecuado desarrollo motor?

Tabla 9. Porcentajes según respuestas de los docentes a la pregunta 4.

INCIDENCIA DE UN ADECUADO DESARROLLO MOTOR	FRECUENCIA	%
Le cuesta concentrarse	0	0%
Su ritmo de trabajo es lento	4	50%
Se cansan con facilidad	4	50%
Se muestran retraídos	0	0%
No terminan sus trabajos	0	0%
TOTAL	8	100%

Fuente: elaboración propia (2016)

Gráfica 9. Incidencia de un adecuado desarrollo motor



Fuente: elaboración propia (2016)

Análisis: De acuerdo al análisis de la gráfica se puede observar que el 50% de los docentes piensan que la falta de un adecuado desarrollo motor incide en el ritmo de trabajo del niño, otro 50% opinan que es un factor determinante para que su ritmo de trabajo sea lento.

3.6.3 Procesamiento del test de desarrollo motor a los estudiantes.

(Adaptado de Haeussler y Marchant, 1984)

Indicador No 1: Traslada agua de un vaso a otro sin derramar

Tabla 10. Porcentajes según respuestas de los estudiantes al indicador 1.

INDICADOR	SI	%	NO	%
Traslada agua de un vaso a otro sin derramar	25	100%	0	0

Fuente: elaboración propia (2016)

Gráfica 10. Traslada agua de un vaso a otro sin derramar.



Fuente: elaboración propia (2016)

Análisis: La gráfica anterior muestra que el 100% de los estudiantes pudieron trasladar agua de un vaso a otro sin derramar.

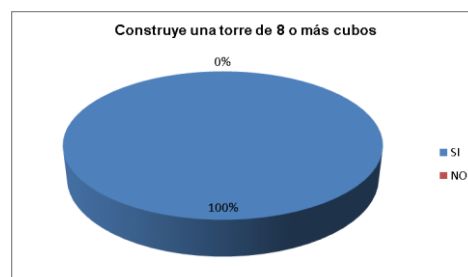
Indicador No 2: Construye una torre de 8 o más cubos

Tabla 11. Porcentajes según respuestas de los estudiantes al indicador 2.

INDICADOR	SI	%	NO	%
Construye una torre de 8 o más cubos	25	100%	0	0

Fuente: elaboración propia (2016)

Gráfica 11. Construye una torre de 8 o más cubos.



Fuente: elaboración propia (2016)

Análisis: Después de analizar la gráfica, se puede constatar que el 100% de los estudiantes pueden construir una torre de 8 o más cubos; es decir, todos respondieron positivamente a este indicador.

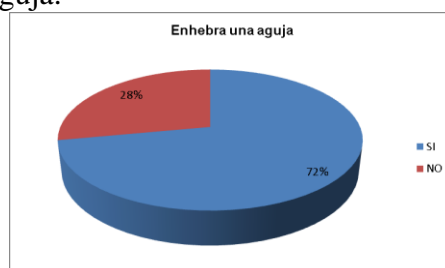
Indicador No 3: Enhebra una aguja

Tabla 12. Porcentajes según respuestas de los estudiantes al indicador 3.

INDICADOR	SI	%	NO	%
Enhebra una aguja	18	72%	7	28%

Fuente: elaboración propia (2016)

Gráfica 12. Enhebra una aguja.



Fuente: elaboración propia (2016)

Análisis: Analizando los resultados, se puede decir que el 72% de los estudiantes , si lograron enhebrar una aguja, mientras el 28% no lo pudieron hacer.

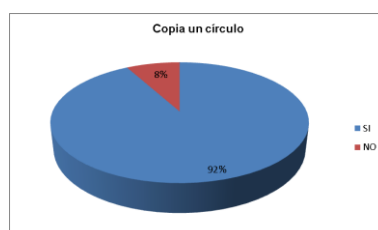
Indicador No 4: Copia un círculo

Tabla 13. Porcentajes según respuestas de los estudiantes al indicador 4.

INDICADOR	SI	%	NO	%
Copia un círculo	23	92%	2	8%

Fuente: elaboración propia (2016)

Gráfica 13. Copia un círculo



Fuente: elaboración propia (2016)

Análisis: Aquí se puede observar que el 92% de los niños estuvieron en capacidad de dibujar un círculo; el 8% no fueron capaz de hacerlo.

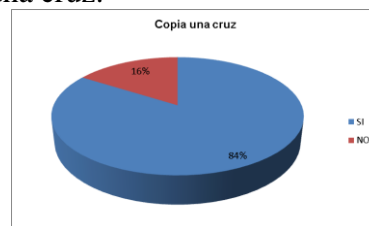
Indicador No 5: Copia una cruz

Tabla 14. Porcentajes según respuestas de los estudiantes al indicador 5.

INDICADOR	SI	%	NO	%
Copia una cruz	21	84%	4	16%

Fuente: elaboración propia (2016)

Gráfica 14. Indicador copia una cruz.



Fuente: elaboración propia (2016)

Análisis: El 84% de los estudiantes encuestados pudieron copiar una cruz, mientras el 16% no lo logró.

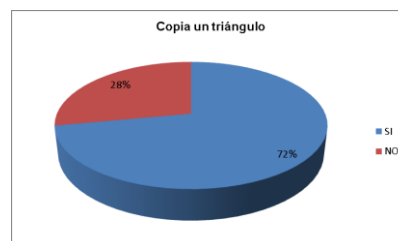
Indicador No 6: Copia un triángulo

Tabla 15. Porcentajes según respuestas de los estudiantes al indicador 6.

INDICADOR	SI	%	NO	%
Copia un triángulo	18	72%	7	28%

Fuente: elaboración propia (2016)

Gráfica 15. Indicador copia un triángulo.



Fuente: elaboración propia (2016)

Análisis: Aquí se observa que el 72% de los niños encuestados lograron copiar un triángulo, es decir que el 28% no lo consiguió.

Indicador No 7: Copia un cuadrado

Tabla 16. Porcentajes según respuestas de los estudiantes al indicador 7.

INDICADOR	SI	%	NO	%
Copia un cuadrado	18	72%	7	28%

Fuente: elaboración propia (2016)

Gráfica 16. Indicador copia un cuadrado.



Fuente: elaboración propia (2016)

Análisis: Se puede observar después de analizar la gráfica que el 72% de los estudiantes lograron copiar un cuadrado, mientras el 28% no pudieron hacerlo.

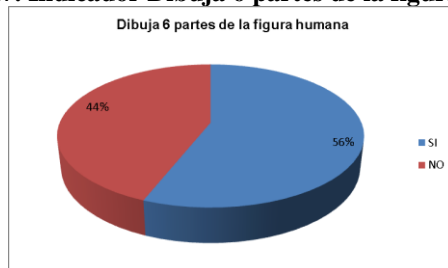
Indicador No 8: Dibuja 6 partes de la figura humana

Tabla 17. Porcentajes según respuestas de los estudiantes al indicador 8.

INDICADOR	SI	%	NO	%
Dibuja 6 partes de la figura humana	14	56%	11	44%

Fuente: elaboración propia (2016)

Gráfica 17. Indicador Dibuja 6 partes de la figura humana.



Fuente: elaboración propia (2016)

Análisis: Después de analizar la gráfica se evidencia que el 56% de los niños lograron dibujar la figura humana con 6 partes o más, mientras que el 44% de los niños no pudieron hacerlo.

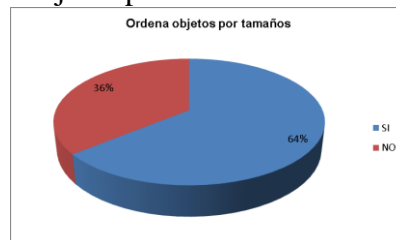
Indicador No 9: Ordena objetos por tamaño

Tabla 18. Porcentajes según respuestas de los estudiantes al indicador 9.

INDICADOR	SI	%	NO	%
Ordena objetos por tamaños	16	64%	9	36%

Fuente: elaboración propia (2016)

Gráfica 18. Indicador Ordena objetos por tamaños.



Fuente: elaboración propia (2016)

Análisis: Al ordenar objetos por tamaños, se observa que el 64% pudo hacerlo, mientras un 36% no lo logró.

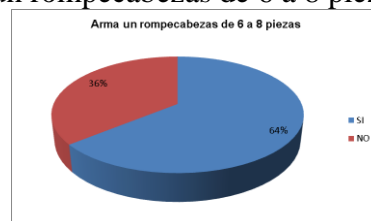
Indicador No 10: Arma rompecabezas de 6 a 8 piezas

Tabla 19. Porcentajes según respuestas de los estudiantes al indicador 10.

INDICADOR	SI	%	NO	%
Arma un rompecabezas de 6 a 8 piezas	16	64%	9	36%

Fuente: elaboración propia (2016)

Gráfica 19. Indicador Arma un rompecabezas de 6 a 8 piezas.



Fuente: elaboración propia (2016)

Análisis: Aquí se pudo constatar que el 64% de los niños armaron un rompecabezas de 6 a 8 piezas, mientras que el 36% de los niños no fueron capaz de armarlo.

Diagnóstico

Después de analizar el resultado de las encuestas, se puede observar lo siguiente respecto a la opinión de los padres de familia:

La actividad recreativa que más comparten con sus hijos, son las salidas al parque, aunque en el barrio hay pocas opciones, ellos manifiestan que optan por visitar los parques y juegos infantiles de los barrios aledaños, ya que es una actividad que sus hijos disfrutan mucho y no les genera costos; otro grupo de padres, acostumbra llevar a sus hijos o a una piscina cercana o al río, donde aprovechan para compartir un día en familia; un número más reducido de padres expresa que no suelen sacar a sus hijos los fines de semana y prefieren quedarse en casa con sus hijos viendo televisión.

Respecto a la asignatura que consideran más importante un buen número piensa que la Matemáticas es primordial en la educación de sus hijos, seguida de Español y Sistemas; a la Educación Física le dan regular importancia pues no la consideran un área básica en la educación de sus hijos y la asignatura que menor importancia tiene para ellos es la Artística.

Todos los padres encuestados piensan que la actividad física es importante en la vida del niño; casi la mitad piensan que en lo que más se ve reflejada es en que favorece el crecimiento y desarrollo de sus hijos.

Casi para la mitad de los padres encuestados, la mejor manera de favorecer una estimulación temprana en sus hijos, es permitiéndoles que compartan actividades y juegos con otros niños de su edad.

Sobre la actividad favorita de sus hijos, los padres de familia expresan que sus hijos tienen variedad de gustos, la favorita es montar en bicicleta.

Respecto a las respuestas de los docentes, se puede decir que:

La actividad lúdica que genera más interés en sus estudiantes, son los juegos de competencia; los docentes opinan que la actividad física más importante para el desarrollo motor de los niños son las actividades predeportivas .

Respecto a la mayor incidencia de la Educación Física en la motricidad fina, piensan que se manifiesta en el control adecuado de los movimientos.

Sobre la manera de cómo afecta la falta de un adecuado desarrollo motor en el aula de clase, las opiniones están divididas equitativamente y se evidencia en un ritmo de trabajo muy lento y en que los estudiantes se cansan con facilidad.

Después de aplicar el test de motricidad fina para detectar las dificultades en los niños de preescolar; se observó lo siguiente:

Ninguno de los niños presentó dificultad para trasladar agua de un vaso a otro sin derramar, tampoco hubo problemas al construir una torre con 8 cubos o más.

La mayoría de los niños es capaz de enhebrar una aguja, lo que muestra que se debe trabajar la parte de precisión y coordinación viso-manual de un grupo muy reducido de ellos.

La gran mayoría del grupo puede copiar un círculo, un cuadrado y un triángulo sin dificultad, igualmente pueden dibujar una cruz.

Solamente la mitad de los niños del grupo son capaces de dibujar la figura humana con seis partes o más; por lo tanto se debe trabajar en el reconocimiento de su esquema corporal y ubicación espacial.

Más de la mitad del grupo puede ordenar objetos por su tamaño, el mismo porcentaje se presenta al armar un rompecabezas de 6 a 8 piezas.

3.7 Variables

Después de realizar el diagnóstico se determinaron las siguientes variables para desarrollar en la propuesta de intervención

3.7.1 Análisis de Variables

Cuadro No 1. Variables

Variable	Indicador de observación	Instrumento
Coordinación visomotora	Los niños están en capacidad de adquirir una adecuada coordinación óculo-manual y ejercer el control de movimientos finos.	Taller No 1. . “Atino al blanco”
Esquema Corporal	Los niños están en capacidad de conocer su cuerpo y las posibilidades de movimiento, así como la relación espacial con otros objetos.	Taller No 2. “Conozco mi cuerpo”
Juegos de discriminación	Los niños están en capacidad de interactuar con los objetos de su entorno, adquiriendo habilidades para clasificarlos de acuerdo a sus cualidades físicas de color y forma.	Taller No 3. “Formas y colores”
Juegos de atención.	Los niños están en capacidad de adquirir nociones temporo-espaciales que propicien una representación mental de su entorno para ubicarse en su propio espacio.	Taller No 4. “Echándole mente”
Expresión Corporal	Los niños están en capacidad de vivenciar y ejercitar habilidades para desplazarse en diferentes formas, direcciones y velocidades.	Taller No 5 “Mi cuerpo en movimiento”

Fuente: elaboración propia (2016)

Capítulo 4

Propuesta de Intervención

4.1 Título de la propuesta

“Juego y aprendo con mi cuerpo”

4.2 Descripción de la propuesta

La presente propuesta de intervención se elaboró a partir del análisis de los resultados que arrojaron las encuestas hechas a padres de familias y docentes, además de los resultados de un test aplicado a los niños de preescolar, donde se evidencia la falta de estimulación y habilidad en sus destrezas motoras; lo que afecta negativamente su desempeño escolar y se ve reflejado en la poca habilidad que tienen para recortar, rasgar, dibujar, colorear, enhebrar una aguja y realizar actividades que requieran precisión y coordinación motriz.

Para mejorar estas deficiencias, se han diseñado unos talleres lúdicos que le van a permitir a los niños mejorar sus destrezas motoras a partir del conocimiento de su cuerpo y sus posibilidades de movimiento. Además por medio del juego, fortalecen lazos de amistad, aprenden a manejar normas y vivencian valores como la solidaridad y el respeto.

4.3 Justificación

La dificultad que más se observa en los niños de preescolar de la Institución Educativa Compartir Las Brisas, es su poca habilidad motriz fina, lo que afecta su desempeño escolar; esto se da como consecuencia de la falta de estimulación recibida en los primeros años, debido a factores como espacios insuficientes para ejercitarse en el sector (parques, canchas, etc), falta de interés o de tiempo o desconocimiento de los

padres de familia, sobre la importancia de la estimulación temprana para un adecuado desarrollo de sus hijos.

Para mejorar estas falencias, es necesario diseñar y ejecutar unos talleres que le permitan a los niños fortalecer su motricidad fina y gruesa, por medio de actividades lúdicas que les generen interés y goce.

4.4 Objetivos

4.4.1 Objetivos general

Mejorar las habilidades motrices finas de los niños del grado 0-1 de la Institución Educativa Compartir las Brisas, mediante la ejecución actividades lúdicas basadas en la Educación Física.

4.4.2 Objetivos específicos

- Adquirir una adecuada coordinación óculo-manual que le permita ejercer el control de sus segmentos corporales.
- Favorecer el conocimiento de su cuerpo, sus funciones, sus posibilidades de movimiento y el dominio de su esquema corporal.
- Reconocer las cualidades físicas de los objetos, mediante actividades que le permitan transformarlos y darles un nuevo uso de manera creativa
- Desarrollar en los niños las habilidades mentales básicas: percepción, atención y memoria a través de actividades lúdicas que les permitan adquirir las destrezas motrices finas.
- Favorecer en el niño la capacidad de expresarse y comunicarse manera creativa a través de su cuerpo y tener la capacidad de controlar sus movimientos.

4.5 Estrategias y actividades

La estrategia a utilizar en esta propuesta de intervención, será la de unos talleres lúdicos de Educación Física con los cuales se pretende mejorar las habilidades y destrezas corporales que le permitan adquirir habilidades motoras finas y así mismo mejorar su desempeño escolar.

A continuación se presentan cinco talleres de Educación Física con juegos y actividades acordes a las necesidades e interés de los niños; con ellos se busca mejorar las deficiencias observadas e igualmente se pretende que sirvan de ayuda a los docentes que en algún momento evidencien algún tipo de dificultad en el desempeño motor de sus estudiantes.

TALLER No 1

“Atino al blanco”

1. IDENTIFICACIÓN

Institución Educativa Compartir Las Brisas

Grupo: 0-1

Nivel: Preescolar

Responsables: Carmen Alicia Espinal L, Edilma Rendón C, Lida Ruiz C.

Variable: Coordinación visomotora

Tiempo: 2 horas

2. OBJETIVO: Adquirir una adecuada coordinación óculo-manual que le permita ejercer el control de sus segmentos corporales.

3. CONTENIDO Y METODOLOGÍA: Para mejorar la coordinación óculo-manual de los niños, se debe iniciar con un proceso de fortalecimiento y dominio de los segmentos

corporales implicados (hombro, codo, muñeca, dedos), mediante la práctica de ejercicios de control y precisión.

Una buena estrategia para mejorar la coordinación visomotora, son los juegos de lanzamiento, los cuales además favorecen otros aspectos como la prensión, el tono muscular y la destreza manual.

Actividad 1: Encestado de globos

Desarrollo: Los niños se organizan en una fila y se ubican a una distancia de un metro de la cesta y uno por uno tratan de encestar los globos; todos lanzan el globo que está lleno de agua, luego el que tiene las canicas, seguido del que tiene harina, después el globo que tiene la pelota de papel y por último todos lanzan el globo que sólo tiene aire.

Actividad 2: Tiro al blanco

Desarrollo: Los niños se organizan en fila, a un metro de distancia del objetivo, cada uno hace cinco lanzamientos al blanco, teniendo en cuenta de coger el dardo en pinza trípode. El tablero tiene un puntaje con el que se sabrá quien se aproximó más al blanco.

Actividad 3: La ratonera

Desarrollo: Los niños se organizan en fila; a tres metros de distancia, cada niño lanza rodando una pelota tratando de meterla por uno de los agujeros de la ratonera, los cuales están marcados con diferentes puntajes.

Actividad 4: Lanzamiento de aros

Desarrollo: Organizados en 4 filas, los niños van lanzando los aros tratando de encestar los aros en cada uno de los soportes (hay un soporte para cada fila) el ganador será quien ensarte la mayor cantidad de aros.

4. RECURSOS:

Humanos: Niños de grado 0-1 y profesoras responsables del proyecto.

Físicos: Aula de grado cero.

Materiales: Mini aro de baloncesto, bombas, agua, harina, canicas, papel periódico, cartón paja, marcadores, cinta, colbón, palos de bombón, lámina de icopor, caja de cartón, pelota plástica, palos de escoba, cemento, arena, aros plásticos, fommy, tijertas, vinilos, pinceles.

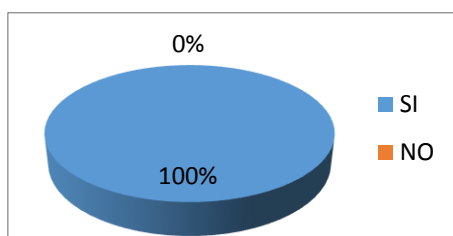
5. EVALUACIÓN: Para realizar la evaluación del taller, se le hizo a los docentes de los grados 1º, 2º y 3º la siguiente pregunta:

Pregunta 1 ¿Cree usted que después de ejercitar la coordinación viso-motora en los niños, éstos pueden mejorar su desempeño en actividades como rasgar, recortar papel, dibujar, colorear, realizar trazos o enhebrar una aguja?

Tabla N° 20. Porcentaje Coordinación viso-motora en los niños

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	100%
NO	0	0
TOTAL	8	100%

Fuente: Elaboración propia (2016)



Fuente: elaboración propia (2016)

Análisis: Por ser niños tan pequeños, los cuales no tienen una adecuada capacidad de respuesta ante las posibles preguntas; se decidió hacer la evaluación con los docentes de los grados inferiores que participaron en las encuestas iniciales. Ante la importancia que ven ellos a una adecuada estimulación viso-motriz, la totalidad de los docentes encuestados respondieron positivamente.

Cuadro No 2. Diario de Campo - Taller 1

Diario de Campo Taller No 1 "Atino al blanco"	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Educación ambiental	
Fecha:	Abril 6 de 2016
Grupo:	0-1 Jornada mañana
Lugar:	Institución Educativa Compartir Las Brisas Aula de clase y pasillo
Tiempo:	2 horas
Variable:	Coordinación viso-motora
DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN	
<p>A los niños se les explicó que un grupo de tres profesoras , realizarían unas actividades y juegos con ellos. Se les habló de las normas que debían seguir, tales como: respetar el turno, mantener el orden, tratarse con respeto, organizar los materiales de juego al finalizar cada actividad, etc.</p> <p>Los niños atendieron a las indicaciones y se obtuvo muy buena respuesta en todas las actividades programadas:</p> <p>Encestado de globos: Se contó con una cantidad suficiente de globos y se motivó a los niños, diciéndoles que el niño que encestara se podía quedar con el globo.</p> <p>Tiro al blanco: Se notó buen agarre en la mayoría, pero poca fuerza en el momento de lanzar los dardos.</p> <p>Las ratonera: Disfrutaron mucho el juego y se les dio la oportunidad de lanzar varias veces hasta que todos lograran meter la pelota en alguno de los agujeros de la ratonera.</p> <p>Lanzamiento de aros: Se elaboraron 4 soportes, ya que había suficientes aros, lo que permitió que se organizaran en cuatro grupos y así tuvieron más oportunidad de lanzar. Pocos niños lograron encolar los aros en los soportes.</p>	
ASPECTOS POSITIVOS	ASPECTOS NEGATIVOS
<p>Se tuvo una participación activa de todos los niños, disfrutaron de los juegos y mantuvieron la motivación durante todo el tiempo.</p> <p>Se realizaron todas las actividades programadas, sin ningún contratiempo.</p>	<p>El espacio del aula de clase, bastante reducido, lo que impidió mantener el orden.</p>
COMENTARIOS	
<p>Las actividades programadas en este taller, favorecen el fortalecimiento y dominio de los movimientos segmentarios de la mano e implican un proceso cognitivo en el que intervienen tres factores fundamentales: velocidad, distancia y precisión.</p>	
CONCLUSIONES	
<p>En el preescolar se debe estimular al niño para que adquiera habilidad en el control de sus segmentos corporales (brazos); lo que le permite mejorar su coordinación visomotora, fortalecer su mano dominante y progresivamente mejorar sus destrezas manuales (rasgar, recortar, dibujar, colorear, punzar, moldear, enhebrar, lanzar, agarrar, etc)</p>	

Fuente: Elaboración propia (2016)

TALLER No 2

“Conozco mi cuerpo”

1. IDENTIFICACIÓN

Institución Educativa Compartir Las Brisas

Grupo: 0-1

Nivel: Preescolar

Responsables: Carmen Alicia Espinal L, Edilma Rendón C, Lida Ruiz C.

Variable: Esquema Corporal

Tiempo: 2 horas

2. OBJETIVO: Favorecer el conocimiento de su cuerpo, sus funciones, sus posibilidades de movimiento y el dominio de su esquema corporal.

3. CONTENIDO Y METODOLOGÍA: Para que los niños adquieran el control de su esquema corporal, deben tener un adecuado conocimiento de su cuerpo y sus partes y sus posibilidades de movimiento.

Algunas actividades que favorecen el conocimiento y control de su cuerpo, son aquellas que le dan al niño la posibilidad de moverse como las rondas y canciones de imitación.

Actividad 1: El baile del esqueleto

Desarrollo: Los niños se ubican por todo el espacio y empiezan a moverse al ritmo de la canción, cuando la canción lo indica, ellos deben quedarse quietos; cuando continúa la canción, siguen bailando moviendo la parte del cuerpo que se nombra.

“El baile del esqueleto”

*Este es el baile del esqueleto,
mueve todo el cuerpo
no te quedes quieto
y si este ritmo para de sonar,*

yo me congelo en mi lugar.
 Este es el baile del esqueleto
 mueve la cabeza
 no te quedes quieto
 y si este ritmo para de sonar,
 yo me congelo en mi lugar.
 Este es el baile del esqueleto,
 mueve las rodillas
 no te quedes quieto
 y si este ritmo para de sonar,
 yo me congelo en mi lugar.
 Este es el baile del esqueleto,
 mueve la cintura
 no te quedes quieto
 y si este ritmo para de sonar,
 yo me congelo en mi lugar.
 Este es el baile del esqueleto,
 mueve los pies
 no te quedes quieto,
 y si este ritmo para de sonar,
 yo me congelo en mi lugar

Actividad 2: La batalla del calentamiento

Desarrollo: Se organizan los niños en dos filas y mientras cantan, van marchando y moviendo la parte del cuerpo que se menciona.

“La batalla del calentamiento”

En la batalla del calentamiento,
 hay que seguir la orden del sargento:
 ¡Soldados, a la carga con una mano!
 En la batalla del calentamiento,
 hay que seguir la orden del sargento:
 ¡Soldados, a la carga con la otra!
 En la batalla del calentamiento,
 hay que seguir la orden del sargento:
 ¡Soldados, a la carga con un pie!
 En la batalla del calentamiento,
 hay que seguir la orden del sargento:
 ¡Soldados, a la carga con el otro!
 En la batalla del calentamiento,
 hay que seguir la orden del sargento:
 ¡Soldados, a la carga con la cabeza!

Actividad 3: Don Matías

Desarrollo: Los niños se organizan en un círculo y a medida que escuchan la canción, van imitando lo que se dice. Se puede dar la oportunidad de que los niños sean quienes lideren la canción.

“Don Matías”

La profesora: ¿Conocen a Don Matías el señor que pisó el tren?

Los niños: No señor, no lo conozco, quiero que me diga usted,

La profesora: Pobrecito Don Matías, la mano le quedó así.

La profesora: ¿Conocen a Don Matías el señor que pisó el tren?

Los niños: No señor, no lo conozco, quiero que me diga usted,

La profesora: Pobrecito Don Matías, la otra le quedó sí.

La profesora: ¿Conocen a Don Matías el señor que pisó el tren?

Los niños: No señor, no lo conozco, quiero que me diga usted,

La profesora: Pobrecito Don Matías, el pie le quedó así.

Actividad 4: El muñeco de trapo

Desarrollo: Los niños se organizan en círculo e imitan las acciones y señalan partes del cuerpo que se nombran

“El muñeco de trapo”

*Yo soy un muñeco, un muñeco de trapo
ni alto ni bajo, ni gordo ni flaco.*

*Los niños me aprietan, me tiran al suelo
sacuden mis piernas, me hacen bailar.*

*Me duele aquí arriba, me duele aquí abajo
me duele el costado y me duele detrás.*

*Yo soy el muñeco, muñeco de trapo
los niños me adoran, ¡qué felicidad!*

4. RECURSOS:

Humanos: Niños de grado 0-1 y profesoras responsables del proyecto.

Físicos: Cancha de la institución.

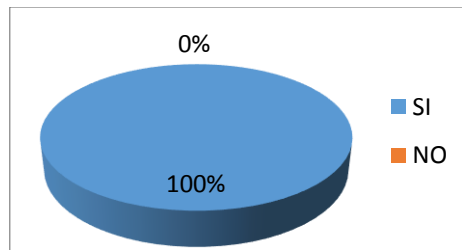
5. EVALUACIÓN: Para realizar la evaluación del taller, se le hizo la siguiente pregunta a los profesores de los grados 1º, 2º y 3º

Pregunta 2 ¿ Cree usted que si se utilizan frecuentemente los juegos y rondas, se favorece en los niños el conocimiento de su cuerpo, sus partes y funciones?

Tabla N° 21. Porcentaje conocimiento de su cuerpo, sus partes y funciones.

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	100%
NO	0	0%
TOTAL	8	100%

Fuente: elaboración propia (2016)



Fuente: elaboración propia (2016)

Análisis: Para saber que tan acertados son los juegos y rondas como estrategia para que los niños conozcan el cuerpo, sus partes y sus funciones, se indagó con los docentes de los grados 1°, 2° y 3°, obteniendo una respuesta positiva en la totalidad de ellos, a la aplicación de estas herramientas pedagógicas.

6. SEGUIMIENTO

El seguimiento del taller se realiza mediante la estrategia del diario de campo que a continuación se presenta:

Cuadro No 3. Diario de Campo - Taller 2

Diario de Campo Taller No 2 “Conozco mi cuerpo”	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Educación ambiental	
Fecha:	Abril 11 de 2016
Grupo:	0-1 Jornada mañana
Lugar:	Institución Educativa Compartir Las Brisas – Cancha del colegio
Tiempo:	2 horas
Variable:	Esquema Corporal
DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN	
<p>Antes de iniciar las actividades del taller, se le indicó a los niños que cada juego o ronda tenía unas normas establecidas, las cuales se debían seguir para un buen resultado.</p> <p>“El baile del esqueleto” les gustó mucho, aprendieron rápidamente la canción y fueron muy expresivos con su cuerpo.</p> <p>“La batalla del calentamiento” Con esta actividad se pudo evidenciar que muchos niños tienen muy buena coordinación, pero algunos presentan dificultad para realizar ejercicios y/o movimientos rítmicos, dominar su lateralidad, mantener el equilibrio y controlar su esquema corporal.</p> <p>“Don Matías” Esta actividad les permitió a los niños además de vivir un momento de esparcimiento, mostrar de una manera espontánea, sus capacidades histriónicas; ya que imitaban exageradamente los movimientos.</p> <p>“El muñeco de trapo” Por medio de esta canción, los niños de interiorizaron su esquema corporal, tuvieron la oportunidad de reconocer en ellos mismos las nociones espaciales: arriba, abajo, adelante, atrás, al costado, etc.</p>	
ASPECTOS POSITIVOS	ASPECTOS NEGATIVOS
Se tuvo la participación de todos los niños. Las actividades fueron bien aceptadas y mantuvieron el interés permanente de todos los niños	El taller se tuvo que aplazar, puesto que el día que se programó, estaba lloviendo y todas las actividades eran al aire libre.
COMENTARIOS	
Los juegos, las rondas y las canciones de imitación favorecen en los niños el conocimiento de su cuerpo y dominio de su esquema corporal, ya que aprenden a relacionarlo con el espacio físico, lo que les permite mejorar su orientación espacial y el control de sus movimientos.	
CONCLUSIONES	
<p>Las actividades lúdicas como rondas, juegos y canciones de imitación, deben hacer parte de la cotidianidad de los niños, para que tengan un adecuado conocimiento de su cuerpo y las posibilidades de movimiento y expresión.</p> <p>El juego es un instrumento de socialización que permite canalizar, transformar y vivenciar emociones. Cuando los niños comparten un juego grupal, se convierten en cómplices y refuerzan sus lazos de amistad.</p>	

Fuente: elaboración propia (2016)

TALLER No 3

“Formas y colores”

1. IDENTIFICACIÓN

Institución Educativa Compartir Las Brisas

Grupo: 0-1

Nivel: Preescolar

Responsables: Carmen Alicia Espinal L, Edilma Rendón C, Lida Ruiz C.

Variable: Juegos de discriminación

Tiempo: 2 horas

2. OBJETIVO: Reconocer las cualidades físicas de los objetos, mediante actividades que le permitan transformarlos y darles un nuevo uso de manera creativa.

3. CONTENIDO Y METODOLOGÍA: La mejor manera de que el niño adquiera conocimiento, es a través de la lúdica, ya que permite que el aprendizaje se lleve a cabo de una manera significativa; por eso, es necesario que los niños tengan la posibilidad de estar en contacto permanente con material concreto; que puedan explorar, transformar, crear, construir, armar y desarmar.

Actividad 1: Dominó

Desarrollo: Juegan todos los niños a quienes se les reparte una ficha, inicia quien tenga doble círculo, el jugador de su derecha debe colocar una ficha que tenga círculo, si no tiene círculo, cede el turno, siempre por la derecha; a quien le toque el turno, deberá colocar una ficha con alguna de las figuras que hay a cada extremo, si no tiene ninguna de las figuras pedidas.

Actividad 2: Concéntrese

Desarrollo: Se organizan dos equipos, el grupo que inicia, dirá dos números diferentes para tratar de formar una pareja de la misma figura y el mismo color; si hace pareja,

vuelve a decir otros dos números, si no acierta, tomará el turno el equipo contrario.
Gana el equipo que haga más parejas de figuras.

Actividad 3: Encajables

Desarrollo: Es un juego individual; los niños irán jugando uno por uno. Cada niño debe encajar todas las figuras geométricas en el menor tiempo posible.

Gana el niño que se tarde menos tiempo en encajar las figuras geométricas.

Actividad 4: Creando nuevas figuras

Desarrollo: Los niños se organizan en 4 grupos, a cada grupo se les da una cantidad de figuras geométricas, con las cuales deben formar la mayor cantidad de cosas (animales, cosas, etc) Cada vez que arman algo, se les da un punto y vuelven a armar otra figura diferente. Gana el equipo que obtenga más puntos.

4. RECURSOS:

Humanos: Niños de grado 0-1 y profesoras responsables del proyecto.

Físicos: Aula de grado cero.

Materiales: Cartón paja, marcadores, cartulina, fommy, colbón, témperas, caja de cartón.

5. EVALUACIÓN: Para realizar la evaluación del taller, se le hizo a los profesores de los grados 1º, 2º y 3º la siguiente pregunta:

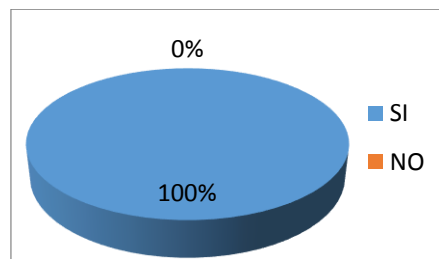
Pregunta 3 ¿ Cree usted que después de realizar actividades lúdicas con las figuras geométricas como material de trabajo, es más fácil que los niños identifiquen dichas figuras?

Tabla N° 22. Porcentaje Identificación de figuras.

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	100%
NO	0	0%
TOTAL	8	100%

Fuente: elaboración propia (2016)

Gráfica 22. Identificación de figuras.



Fuente: elaboración propia (2016)

Análisis: Todos los docentes de los grados inferiores de la Institución Educativa están de acuerdo que los niños identifican las figuras geométricas con más facilidad, cuando tienen un contacto permanente con material concreto de dichas figuras.

Cuadro No 4. Diario de Campo – Taller 3

Diario de Campo Taller No 3 “Formas y colores”	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Educación ambiental	
Fecha:	Abril 14 de 2016
Grupo:	0-1 Jornada mañana
Lugar:	Institución Educativa Compartir Las Brisas – Aula de clase
Tiempo:	2 horas
Variable:	Juegos de discriminación
DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN	
<p>Antes de iniciar las actividades programadas en el taller, se dieron las indicaciones sobre la importancia del cumplimiento de las normas establecidas como: respetar el turno en el juego, hacer uso adecuado de los materiales, no dañarlo ni tirarlo, etc.</p> <p>Dominó: Cuando se les explicaron las reglas del juego, todos los niños las entendieron y acataron, estuvieron muy pendientes en el momento que les correspondía poner su ficha.</p> <p>Concéntrase: Este juego les causó mucho interés, se notó expectativa, se ayudaban entre ellos y mostraban satisfacción cuando acertaba su grupo.</p> <p>Encajables: Todos los niños reconocieron las figuras geométricas y las encajaron sin dificultad en el cubo.</p> <p>Creando nuevas figuras: En esta actividad, los niños tuvieron oportunidad de mostrar su creatividad, haciendo figuras muy diversas, partiendo de las figuras geométricas básicas.</p>	
ASPECTOS POSITIVOS	ASPECTOS NEGATIVOS
<p>Todas las actividades programadas, mantuvieron el interés de los niños.</p> <p>A pesar de ser niños tan pequeños, saben esperar turnos, siguen las normas y tienen mucha tolerancia a la derrota.</p>	<p>En la actividad de “Creando nuevas figuras” el espacio se hizo muy reducido, ya que el aula de clase es muy pequeña y los niños no podían utilizar el espacio de una manera cómoda.</p>
COMENTARIOS	
<p>El niño debe valerse de su cuerpo y sus sentidos para conocer las figuras geométricas e iniciar su acercamiento a las matemáticas, de una manera práctica y divertida, es decir, teniendo contacto visual y táctil.</p>	
CONCLUSIONES	
<p>El conocimiento de las figuras geométricas, permite al niño un acercamiento real con su entorno, le da la posibilidad de discriminar, comparar y encontrar similitudes y diferencias entre las características de los objetos: color, forma y tamaño, que le servirán para su vida futura.</p>	

Fuente: elaboración propia (2016)

TALLER 4

“Procesos mentales”

1. IDENTIFICACIÓN

Institución Educativa Compartir Las Brisas

Grupo: 0-1

Nivel: Preescolar

Responsables: Carmen Alicia Espinal L, Edilma Rendón C, Lida Ruiz C.

Variable: Juegos de atención.

Tiempo: 2 horas

2. OBJETIVO: Desarrollar en los niños las habilidades mentales básicas: percepción, atención y memoria a través de actividades lúdicas que les permitan adquirir las destrezas motrices finas.

3. CONTENIDO Y METODOLOGÍA:

Actividad 1: Rompecabezas

Desarrollo: Los niños armarán los rompecabezas de manera individual; los cuales se les entregan armados para que observen la imagen, después los deben desarmar y volver a armarlos en el menor tiempo posible.

Actividad 2: Ensartado

Desarrollo: Se le da a cada niño una cuerda plastica y una cantidad suficiente de cuentas o chaquiras de muchos colores, de las cuales seleccionarán los colores primarios. Cada niño debe ensartar las cuentas, siguiendo el patrón indicado de seriación: amarillo, azul, rojo.

Actividad 3: Tangram

Desarrollo: Se le da a cada niño un juego de tangram que consta de 7 piezas; en el tablero se

hace un dibujo para que los niños traten de reproducirlo con las piezas del tangram.

Actividad 4: Clasificación

Desarrollo: Los niños trabajarán por grupos de 6, a cada grupo se le da una cantidad de granos de frijol, lenteja y arveja y 3 recipientes para que separen los granos, utilizando los dedos índice y pulgar; tratando de hacerlo en el menor tiempo posible y que todos los granos queden separados.

4. RECURSOS:

Humanos: Niños de grado 0-1 y profesoras responsables del proyecto.

Físicos: Aula de grado cero, cancha de la institución.

Materiales: Cartón paja, láminas, colbón, bisturí, tijeras, cuerdas plásticas, chaquiras o cuentas, fommy, granos de frijol, arveja, lenteja, recipientes plásticos

5. EVALUACIÓN: Para realizar la evaluación del taller, se le hizo a los profesores de los grados 1º, 2º y 3º la siguiente pregunta:

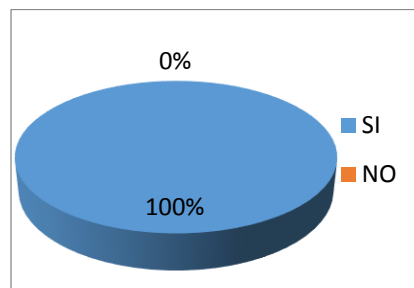
Pregunta 4 ¿Cree usted que al utilizar juegos donde se estimulen los procesos mentales, los niños pueden tener una buena concentración, atención y mejorar su desempeño escolar?

Tabla N° 23. Porcentaje de concentración, atención y desempeño escolar

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	100%
NO	0	0
TOTAL	8	100%

Fuente: elaboración propia (2016)

Gráfica N° 23. Concentración, atención y desempeño escolar



Fuente: elaboración propia (2016)

Análisis: Referente a la importancia de los juegos que estimulan los procesos mentales, los profesores encuestados, opinan en su totalidad que son necesarios para tener un adecuado desempeño escolar.

Cuadro No 5. Diario de Campo – Taller 4

Diario de Campo Taller No 4 “Echándole mente”	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Educación ambiental	
Fecha:	Abril 18 de 2016
Grupo:	0-1 Jornada mañana
Lugar:	Institución Educativa Compartir Las Brisas – Aula de clase
Tiempo:	2 horas
Variable:	Juegos de atención
DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN	
<p>Se contó con material suficiente para todo el grupo, de esta manera cada uno de los niños tuvo la oportunidad de realizar las actividades con su propio material.</p> <p>mpecabezas: Esta actividad les agradó mucho a los niños, después de armar la figura asignada, cambiaron con cada uno de los compañeros de su mesa. La mayoría de los niños armó con facilidad los rompecabezas, algunos niños presentaron dificultad y frustración al no ser capaz de armarlos.</p> <p>Ensartado: Se le dio a cada niño una cuerda plástica en la cuál ensartaban las cuentas siguiendo el patrón: amarillo – azul – rojo. Estas cuentas las seleccionaron primero de una cantidad considerable donde había cuentas de todos los colores.</p> <p>Tangram: A cada niño se le dió un juego; en el tablero se dibujaron varias figuras, para que ellos trataran de copiarlas, armándolas con el tangram. Luego se les dio la posibilidad de que armaran figuras libremente.</p> <p>Clasificación: En esta actividad, los niños debieron separar granos de maiz, fríjol y lenteja, utilizando la pinza bípode (índice - pulgar) Se notó más habilidad en las niñas que en los niños, lo hicieron más rápido y no mezclaron granos que no correspondían.</p>	
ASPECTOS POSITIVOS	ASPECTOS NEGATIVOS
Con estas actividades se trabaja la concentración y la atención; igualmente permite el control y fortalecimiento de destrezas motoras finas y de la coordinación visomotora	No hubo aspectos negativos en el transcurso de las actividades del taller.
COMENTARIOS	
<p>Para mejorar los procesos sensoriomotrices de los niños, se deben utilizar con frecuencia, juegos y actividades que estimulen la mente e igualmente les permita ejercitar la coordinación viso-motora para fortalecer la discriminación y agudeza visual.</p> <p>Los juegos de atención que ejercitan los músculos de la mano, permiten que el niño adquiera destrezas y habilidades para un mejor desempeño escolar.</p>	
CONCLUSIONES	
<p>Cuando se ejercitan los procesos cognitivos básicos en los niños (percepción, atención y memoria) a través del juego, se logran muy buenos resultados, ya que además de mejorar la coordinación visomotora, se adquieren habilidades para el manejo del lápiz, el punzón y la tijera.</p>	

Fuente: elaboración propia (2016)

TALLER No 5

“Mi cuerpo en movimiento”

1. IDENTIFICACIÓN

Institución Educativa Compartir Las Brisas

Grupo: 0-1

Nivel: Preescolar

Responsables: Carmen Alicia Espinal L, Edilma Rendón C, Lida Ruiz C.

Variable: Expresión corporal

Tiempo: 2 horas

2. OBJETIVO: Favorecer en el niño la capacidad de expresarse y comunicarse manera creativa a través de su cuerpo y tener la capacidad de controlar sus movimientos.

3. CONTENIDO Y METODOLOGÍA: El movimiento es propio de la naturaleza del niño, la motricidad es la base para el desarrollo físico, intelectual y emocional, por ello es importante propiciar la expresión corporal desde los primeros años, darles la posibilidad de que se muevan, que conozcan su cuerpo y tengan conciencia del espacio donde se puedan mover. El cuerpo toma protagonismo en el desarrollo evolutivo, puesto que los niños estructuran su desarrollo psíquico a través del cuerpo y el movimiento.

Actividad 1: Tensión - Relajación

Desarrollo: Los niños se organizan en un círculo y se inicia con ejercicios de respiración, tomando aire por la nariz, lo retienen 5 segundos y luego lo botan por la boca.

Después de esto, se harán tres momentos donde vivencien la tensión y relajación de su cuerpo:

Exprimiendo limones: Los niños imaginan que tienen un limón en la mano derecha y lo

están exprimiendo para sacarle todo el jugo, luego imaginan que dejan caer el limón. Luego imaginan que cogen otro limón y lo exprimen con más fuerza, hasta sacarle todo el jugo, luego sueltan el limón. Vuelven a coger otro limón, aprietan muy fuerte hasta sacarle hasta la última gota, sueltan el limón y dejan caer la mano muy relajada. Repiten el ejercicio con la otra mano.

Las tortuguitas: Los niños se acuestan boca abajo y se imaginan que son tortuguitas tomando el sol, aparece una serpiente y se esconden en sus caparazones, debe recoger sus piernas y brazos, apretándolos contra el cuerpo, permanecen ahí mientras pasa el peligro, Vuelven a tomar el sol relajadamente; aparece de nuevo la serpiente y se deben esconder de nuevo en su caparazón, luego se vuelven a relajar. Se repite el ejercicio una vez más.

La carrilera: Los niños se acuestan en el suelo e imaginan que son la carrilera del tren, están relajados y de pronto el tren va a pasar, ponen los brazos a los lados de su cuerpo, cierran los ojos, aprietan duro sus puños y se quedan completamente quietos, hacen fuerza para no sentir el tren muy pesado. Después que pasa el tren, se vuelven a relajar. Se repite el ejercicio 2 veces más.

Actividad 2: Las emociones

Desarrollo: Los niños se dispersan por el patio y empiezan a caminar muy despacio, en ningún momento pueden emitir ningún sonido, ni gritar; deben realizar la actividad en completo silencio. Cuando se les indique, se van a parar frente a un compañero y se van a mirar con mucha alegría, como si el otro compañero fuera la persona más importante para él, se miran a los ojos y se regalan una sonrisa; permanecen allí por 2 minutos. Cuando se les indique vuelven a desplazarse por todo el lugar, muy lentamente; de

nuevo se detienen frente a otro compañero diferente al primero y ahora se van a mirar con miedo, expresan ese miedo con todo su cuerpo, durante 2 minutos. Continúan caminando muy despacio por el patio, se vuelven a detener frente a un nuevo compañero y ahora se miran como si estuvieran muy enojados con la otra persona y expresan ese enojo con su cuerpo, no dejan de mirarse todo el tiempo, ésto por 2 minutos.

Caminan de nuevo y se les indica que se paren frente a otro compañero, esta vez se van a mirar con asombro, están sorprendidos de ver a la otra persona, expresan su asombro con su cuerpo, se miran por 2 minutos. Continúan caminando por todo el patio y esta vez, se encuentran con un compañero para mirarse con tristeza, les duele ver a la otra persona, están muy tristes, a punto de llorar, se miran con tristeza por 2 minutos. Finalmente, vuelven a caminar por todo el patio y cuando se les indique, buscan otro companerito para regalarse un abrazo muy fuerte.

Actividad 3 Imitando animales

Desarrollo: Los niños se organizan en círculo y van imitandolos movimientos que dice la canción a medida que se canta

“El baile de los animales”

*El cocodrilo Dante camina hacia adelante,
el elefante Blas camina hacia atrás,
el pollito Lalo camina hacia el costado
y el gallo Gonzalo va para el otro lado
(en un solo pie, agachados, saltando, sacudiendo el cuerpo, etc)*

“No soy un cocodrilo”

*No soy un cocodrilo, ni un orangután
ni pícara serpiente, ni un aguila real
ni un gato, ni un topo
ni un elefante loco que le patina el coco
(Vuelven a cantar sin nombrar la palabra cocodrilo,
solo imitan el animal. Se hace así con todos los animales,
hasta que no se nombra a ninguno, solo se imitan)*

“El pollito Pío”

*En la radio hay un pollito, en la radio hay un pollito,
y el pollito pio, el pollito pio, el pollito pio,
el pollito pio, el pollito pio, el pollito pio.*

*En la radio hay una gallina, en la radio hay una gallina,
y la gallina coo, y el pollito pio, el pollito pio,
el pollito pio, el pollito pio, el pollito pio.*

*En la radio hay también un gallo, en la radio hay también un gallo,
y el gallo cocoroco, y la gallina coo, y el pollito pio,
el pollito pio, el pollito pio, el pollito pio.*

*En la radio hay un pavo, en la radio hay un pavo,
y el pavo glú glú glú, y el gallo cocoroco, y la gallina coo,
y el pollito pio, el pollito pio, el pollito pio.*

*En la radio hay una paloma, en la radio hay una paloma,
y la paloma ruu, el pavo glú glú glú, el gallo cocoroco, y la gallina coo,
y el pollito pio, el pollito pio, el pollito pio, el pollito pio.*

*En la radio hay también un gato, en la radio hay también un gato,
y el gato miao, la paloma ruu, el pavo glú glú glú el gallo cocoroco,
la gallina coo,
y el pollito pio, el pollito pio, el pollito pio.*

*En la radio hay también un perro, en la radio hay también un perro,
y el perro guau guau, el gato miao, la paloma ruu, el pavo glú glú glú,
el gallo cocoroco, la gallina coo,
y el pollito pio, el pollito pio, el pollito pio, el pollito pio.*

*En la radio hay una cabra, en la radio hay una cabra,
y la cabra meee, el perro guau guau, el gato miao, la paloma ruu,
el pavo glú glú glú, el gallo cocoroco, la gallina coo,
y el pollito pio, el pollito pio, el pollito pio.*

4. RECURSOS:

Humanos: Niños de grado 0-1 y profesoras responsables del proyecto.

Físicos: Patio.

Materiales: Portátil, memoria.

5. EVALUACIÓN: Para realizar la evaluación del taller, se le hizo a los docentes de los grados 1º, 2º y 3º la siguiente pregunta :

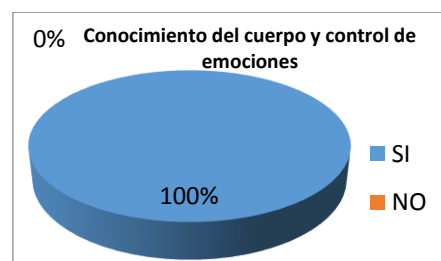
Pregunta 5 ¿Cree usted que con la reallización de actividades lúdicas los niños pueden conocer mejor su cuerpo y aprender a controlar sus emociones?

Tabla N° 24. Porcentaje de conocimiento del cuerpo y control de emociones

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	100%
NO	0	0%
TOTAL	8	100%

Fuente: elaboración propia (2016)

Gráfica N° 24. Conocimiento del cuerpo y control de emociones



Fuente: elaboración propia (2016)

Análisis: Los docentes de la Institución de todos los grados inferiores piensan que se deben utilizar las actividades lúdicas con los niños para que ellos puedan conocer mejor su cuerpo y aprendan a controlar sus emociones.

6. SEGUIMIENTO: El seguimiento al taller se llevó a cabo mediante un diario de campo.

Cuadro No 6. Diario de Campo – Taller 5

Diario de Campo Taller No 5 “Mi cuerpo en movimiento”	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Educación ambiental	
Fecha:	Abril 20 de 2016
Grupo:	0-1 Jornada mañana
Lugar:	Institución Educativa Compartir Las Brisas - Patio
Tiempo:	2 horas
Variable:	Esquema Corporal
DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN	
<p>Los niños se organizaron en un círculo e hicieron ejercicios de respiración. Después se dió inicio al taller:</p> <p>Tensión – Relajación: Se llevaron a cabo varios ejercicios donde los niños pudieron vivenciar un momento de relajación. La mayoría de ellos estuvieron muy dispuestos y siguieron las indicaciones en todo momento. Se notó que los niños tienen muy buena capacidad para seguir instrucciones, se dejaron llevar por la música, logrando momentos de relajación y concentración.</p> <p>Las emociones: En esta actividad, los niños se mostraron muy espontáneos, se expresaron muy emotivamente, se notó que todos son muy afectuosos, les gusta el contacto físico y hay una relación de empatía y amistad entre todo el grupo.</p> <p>Imitando animales: Por ser los animales uno de los mayores atractivos para los niños, ésta fue una actividad que generó mucho interés. Estuvieron todo el tiempo muy motivados, activos y expresivos.</p>	
ASPECTOS POSITIVOS	ASPECTOS NEGATIVOS
Todos los niños participaron con entusiasmo, se tuvo muy buena respuesta a las actividades programadas.	Debido al mal tiempo presente en los últimos días, fue imposible realizar el taller en la fecha inicialmente programada.
COMENTARIOS	
<p>Las actividades de control y relajación corporal, permiten que los niños canalicen energías, reduzcan tensiones, controlen la ansiedad, disminuyan la angustia, mejoren su atención y concentración.</p> <p>En el ámbito educativo, las actividades de expresión corporal son una gran ayuda educativa para la prevención el manejo y control de situaciones de la agresividad.</p>	
CONCLUSIONES	
Las técnicas de relajación aplicadas a través de actividades que permitan el conocimiento del cuerpo, constituyen un conjunto de procedimientos útiles no sólo en el ámbito escolar sino también en la vida familiar y social; donde los niños tienen la posibilidad de expresar sus sentimientos y emociones.	

Fuente: elaboración propia (2016)

4.6 Personas responsables

Las personas responsables de la realización del presente proyecto son: Carmen Alicia Espinal Loaiza, docente de Preescolar de la Institución Educativa Compartir Las Brisas; Lida Ruiz Cano, Coordinadora de Convivencia de la Institución Educativa Compartir Las Brisas y Edilma Rendón Cañaveral, docente de Básica Primaria de la Institución Educativa Cristo Rey.

4.7 Beneficiarios de la propuesta

Los beneficiarios directos de esta propuesta de intervención son los niños 28 niños de grado 0-1 de la Institución Educativa Compartir Las Brisas e indirectamente se verán beneficiados los niños de primaria, ya que los talleres son aptos y adecuados para llevarlos a cabo con ellos.

4.8 Recursos

Humanos: Docentes responsables del proyecto, 28 estudiantes de Grado 0-1 de la Institución Educativa Compartir Las Brisas.

Físicos: Aula de grado cero, patio y cancha de la institución.

Materiales: Mini aro de baloncesto, bombas, agua, harina, canicas, papel periódico, cartón paja, marcadores, cinta, colbón, palos de bombón, lámina de icopor, cajas de cartón, pelota plástica, palos de escoba, cemento, arena, aros plásticos, fommy, tijertas, vinilos, pinceles, cartulina, marcadores, fommy, colbón, láminas, bisturí, tijeras, cuerdas plásticas, chaquiras o cuentas, fommy, granos de fríjol, arveja, lenteja maiz, recipientes plásticos, Portátil, memoria, cámara fotográfica.

Económicos: Los gastos que generó el proyecto, fueron asumidos en su totalidad por las docentes encargadas del proyecto.

4.8 Cronograma

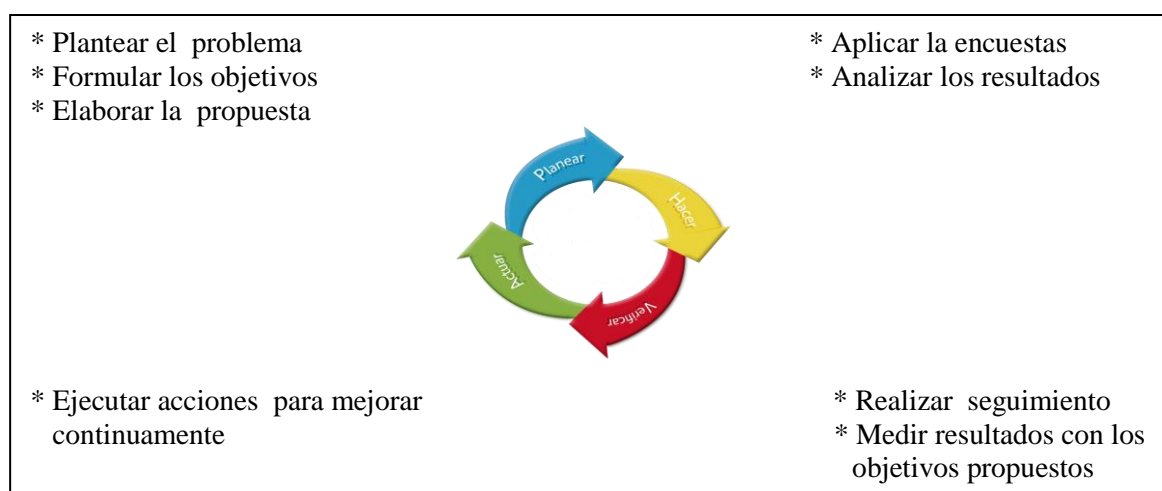
Cuadro No 7. Cronograma

ACTIVIDADES	MES	Noviemb				Enero				Febrero				Marzo				Abril			
	SEM	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Diseño del proyecto Capítulo 1		X	X	X	X																
Capítulo 2 Marco referencial								X	X	X											
Capítulo 3 Enfoque de la investigación											X	X									
Aplicación de encuestas													X								
Análisis de resultados													X								
Sistematización de datos														X							
Diagnóstico y variables														X							
Taller No 1 “Atino al blanco”																		X			
Taller No 2 “Conozco mi cuerpo”																			X		
Taller No 3 “Formas y colores”																			X		
Taller No 4 “Echándole mente”																				X	
Taller No 5 “Mi cuerpo en movimiento”																				X	

Fuente: elaboración propia (2016)

4.9 Evaluación y seguimiento

Cuadro No 8. Ciclo - PHVA



Fuente: elaboración propia (2016)

Capítulo 5

Conclusiones

En el preescolar se debe estimular al niño para que adquiera habilidad en el control de sus segmentos corporales (brazos); lo que le permite mejorar su coordinación visomotora, fortalecer su mano dominante y progresivamente mejorar sus destrezas manuales.

Las actividades lúdicas como rondas, juegos y canciones de imitación, deben hacer parte de la cotidianidad de los niños, para que tengan un adecuado conocimiento de su cuerpo y las posibilidades de movimiento y expresión; igualmente, el juego es un instrumento de socialización que permite canalizar, transformar y vivenciar emociones.

Cuando se ejercitan los procesos cognitivos básicos en los niños (percepción, atención y memoria) a través del juego, se logran muy buenos resultados, ya que además de mejorar la coordinación visomotora, se adquieren habilidades para el manejo del lápiz, el punzón y la tijera.

El conocimiento de las figuras geométricas, permite al niño un acercamiento real con su entorno, le da la posibilidad de discriminar, comparar y encontrar similitudes y diferencias entre las características de los objetos: color, forma y tamaño, que le servirán para su vida futura.

Las técnicas de relajación aplicadas a través de actividades que permitan el conocimiento del cuerpo, constituyen un conjunto de procedimientos útiles no sólo en el ámbito escolar sino también en la vida familiar y social; donde los niños tienen la posibilidad de expresar sus sentimientos y emociones.

LISTA DE REFERENCIAS

- Artunduaga, L. A. (1998). *La etnoeducación: una dimensión de trabajo para la educación en comunidades indígenas de Colombia*. Popayán.
- Barba Martín, L. (2002). *Pedagogía y relación educativa*. México: UNAM, centro de estudios sobre la universidad.
- Barrueto Rodríguez, J. A. (1990). *Psicomotricidad y escritura*. Lima: <http://www.reddolac.org>.
- Bianchi zizzas, E. A. (15 de septiembre de 2002). *Pedagogía lúdica*. Obtenido de proyecto ludo: <http://www.proyectoludonino.org>
- Bonilla, R. y. (1997). *Guía Didáctica de la investigación*. Neiva: Universidad Surcolombiana.
- Bonilla, R. y. (1997). Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. *Guía Didáctica de la investigación* (pág. 86). Neiva: Carlos Arturo Monje Alvarez.
- Bonilla,Elssy y Rodríguez , Penélope. (1997). *Metodología de la investigación*. Bogotá, D. C. : Ed. Norma.
- Cagigal, J. M. (1984). ¿La educación física, ciencia? *Universidad de Antioquia, Departamento de Deportes*, 30.
- Cecchini Estrada, J. A. (1996). *Concepto de Educación Física*. . En: J. A. Cecchini Estrada, et al (Eds.).
- Da Fonseca, V. (2000). *Estudio y génesis de la psicomotricidad*. Barcelona: INDE.

Guerisoli, D. G. (1978). *Historia de la educacion fisica*. Buenos Aires: Editorial Amibef.

Jiménez, C. A. (2000). *La lúdica , un universo de posibilidades*. Pereira:
En:<http://www.ludica.com.co>.

Kant, I. (1985). *Tratado de Pedagogía*. Bogotá, D. C.: Ed. Rosaristas.

Larroyo, F. (1981). *Historia de la Pedagogía*. México: Porrúa.

López Quintás, A. (1978). *estética de la creatividad*. Madrid: Ed Catedras.

Lúdica, L. (19 de julio de 2009).
<http://laludicaenpreescolar.blogspot.com.co/2009/07/concepto-de-ludica.html>.
Obtenido de www.laludica.com

Motta, C. (2004). *Fundamentos de le educación*. Bogotá, D.C.: Cerlibre.

Muñoz, L. A. (2006). *Principios de la transferencia:clave para el desarrollo y el aprendizaje motriz*. Neiva: Universidad Surcolombiana.

Nikkitin, B. (18 de abril de 1998). Obtenido de biblioteca-pedagogia:
www.bibliotece_pedagogia.edu.co

Portela, J. (1979). *Comunicación personal*. San Juan.

Shaw, G. B. (1906). *Actividades lúdicas*. Dublin.

ANEXOS

Anexo A - Encuestas

DE DESARROLLO MOTOR
(Adaptado de Haeussler y Marchant, 1984)

Nombre del niño: Sneider Arboleda B.
Fecha nacimiento: 16-11-10 Edad: 5

INDICADORES	SI	NO
1 Traslada agua de un vaso a otro sin derramar		
2 Construye una torre de 8 o más cubos		
3 Enhebra una aguja		
4 Copia un círculo		
5 Copia una cruz		
6 Copia un triángulo		
7 Copia un cuadrado		
8 Dibuja 6 partes de la figura humana		
9 Ordena objetos por tamaños		
10 Arma un rompecabezas de 6 a 8 piezas		

INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS
INSTITUCIÓN EDUCATIVA COMPARTIR LAS BRISAS
ENCUESTA PARA DOCENTES

Estimado docente

La presente encuesta tiene como fin, indagar sobre el efecto que ha tenido en sus estudiantes la falta de una estimulación motriz adecuada en los primeros años.

La información recolectada, será de gran utilidad para nuestro Proyecto de Investigación, Especialización en Pedagogía de la Lúdica y con el cual, buscamos fortalecer las habilidades motrices en la etapa inicial.

De su colaboración depende el buen resultado de nuestro trabajo.

Nombre del Docente: Mauricio Andrés Parra Grado: 1.1

1. ¿Qué actividades lúdicas generan más interés en sus estudiantes?

a. Ejercicios gimnásticos dirigidos _____
b. Juegos de competencia X
c. Rondas y juegos _____
d. Juegos de mesa _____
e. Juego libre _____

2. ¿Qué actividad física le parece más importante para el desarrollo motor de sus estudiantes?

a. Ejercicios gimnásticos _____
b. Ejercicios de respiración, relajación y tensión _____
c. Actividades predeportivas X
d. Juegos competitivos _____
e. Rondas y juegos _____

3. ¿Cómo considera que la Educación Física incide en el desarrollo de la Motricidad fina?

a. Favorece el control de los movimientos _____
b. Desarrolla la concentración y la atención _____
c. Adquiere una buena ubicación espacial _____
d. Maneja adecuadamente su lateralidad _____
e. Posibilita un buen agarre en pinza trípode X

4. ¿Cómo afecta a los niños la falta de un adecuado desarrollo motor?

a. Les cuesta concentrarse _____
b. Su ritmo de trabajo es lento X
c. Se cansan con facilidad _____
d. Se muestran retraídos _____
e. No terminan sus trabajos _____

INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS
INSTITUCIÓN EDUCATIVA COMPARTIR LAS BRISAS
ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

Estimado padre de familia: llevarán a cabo un proyecto de investigación para fortalecer las habilidades motrices de los niños de preescolar, por lo tanto, les solicitamos su colaboración, respondiendo la presente encuesta de la manera más precisa.

Los datos solicitados serán utilizados únicamente para la elaboración del Proyecto de Investigación.

1. ¿Qué tipo de actividades de recreación acostumbra compartir con su hijo?

a. Salida al parque _____
b. Ir a centros comerciales _____
c. Ir a piscina o al río X
d. Ver televisión _____
e. No comparten ninguna actividad _____

2. ¿Cuál asignatura considera usted más importante en la educación de su hijo?

a. Matemáticas X
b. Español _____
c. Educación Física _____
d. Sistemas _____
e. Artística _____

3. ¿Por qué cree usted que la actividad física es importante en la vida del niño?

a. Favorece su crecimiento y desarrollo X
b. Conserva la salud _____
c. Adquiere hábitos y habilidades deportivas _____
d. Aprenden a respetar las normas _____
e. Mejora las destrezas y habilidades motrices _____

4. ¿Qué actividades considera importantes para la estimulación temprana de su hijo?

a. Compartir juegos _____
b. Escuchar música _____
c. Enseñarle canciones _____
d. Con juegos de imitación X
e. Que comparta con otros niños _____

5. ¿Cuál es la actividad recreativa preferida de su hijo?

a. Montar bicicleta _____
b. Jugar fútbol _____
c. Ir a piscina o al río X
d. Jugar en el parque _____
e. Ver televisión _____

